



SUMARIO

- Dr. Mario
- CN Profile 8
- 10 Extra
- Lognin 12
- Previo 16
- Canal Nintendo 20
- 22 Gamevistazo
- **Top 10** 26
- Nuestra Portada: 34

Nintendo en la E3

Conoce la nueva consola que La Gran N presentó en la feria de Los Ángeles.



Página

18

SUSCRIBETE Del DF: 5265 0990 Sin costo desde el interior LLAMANDO de la República: 01 800 849 9970 Suscribete on-line www.tususcripcion.com

Revisamos

- **Kung Fu Panda 2** 28
- Wii Play: Motion 32
- **Green Lantern: Rise of the Manhunters** 40
- Captain America: Super Soldier 44
- Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars 46
- **Resident Evil: The Mercenaries 3D** 48
- A favor y En contra 52
- Un Vistazo a Japón 54
- 58 **Finales**
- Tips Conduit 2 62
- Descargas que nos gustaría ver 68 En la Consola Virtual hemos visto grandes

juegos, pero hay otros que todos añoramos.

- Uno con el Control 71
- Cementerio de Videojuegos 74
- El Ojo del Cuervo 78
- Sección Especial: Reboots 80

Existen series que por diversos motivos han tenido que renacer. Conoce algunas de ellas.

El arte de 84

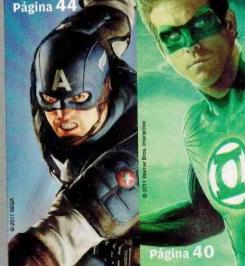
> The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

- S.O.S: 88
- Club Nintendo 92
- Última Página 96













EDITORIAL

Año XX No. 7 Julio 2011

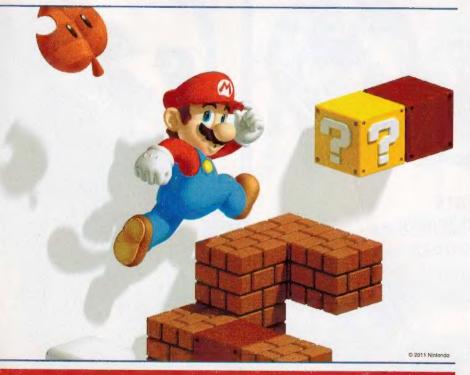
intendo dio un nuevo paso en la industria del videojuego: revolucionó otra vez la manera como experimentamos las aventuras interactivas. No sólo se trata de tener mejores gráficos, o una espaciosa cantidad de almacenamiento o de llegar a 1080p de resolución para sacar provecho de nuestra megapantalla... eso ya lo hemos visto antes; realmente, Nintendo no tenía en la mira alcanzar a sus rivales, sino superarlos. Se puede decir que tuvimos una épica presentación de Wii U, con juegos que nos hacen pensar en el futuro de la consola, que atraerá a las compañías para que realicen nuevos proyectos y, como dijo Ubisoft antes, editen los clásicos que nunca llegaron a Wii, ahora con las cualidades que presenta Wii U.

El climax de la presentación no fue la consola en sí, sino el control, punto central donde recae todo el talento creativo de Nintendo y pieza fundamental del cambio, la transición a un concepto más dinámico de entretenimiento, que dará la versatilidad e innovación que marca un verdadero salto generacional. El hecho de usar el control como una pantalla independiente para jugar, utilizarla como *tablet* para participar en pequeños minijuegos, o como un control para disponer de los contenidos de internet que se desplieguen en pantalla, enviar fotos del control a la TV con sólo deslizar el dedo en la pantalla y, por supuesto, videollamadas tipo "FaceTime" de Apple, volverá mucho más interesante la manera de comunicarte con la comunidad de jugadores de Nintendo... o con cualquier persona.

La consola estará disponible en 2012. No se especificó precio ni fecha exacta, pero de algo estamos seguros: será un éxito inmediato que conservará la línea de juegos familiares para los jugadores casuales y se enfocará notablemente en títulos más hardcore, que serán del interés de todos aquellos jugadores experimentados que están en busca de los videojuegos más completos, llenos de reto y acción. Sin duda, 2012 será un gran año para Nintendo, y por supuesto, aquí estaremos para dar las últimas noticias que vayan apareciendo sobre Wii U. ¡Comencemos!

Siguenos en Facebook Revista Club Nintendo y Twitter @RevistaCN







Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E. piso 2, Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF Tel: 5261 2600

clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL José Sierra Gus Rodríguez

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodriguez
INVESTIGACIÓN

Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
ANY / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL

Irene Carol

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodriguez

Bogart Tirado COLABORACIÓN Alejandro Ríos "Punteón"

DIRECTOR CREATIVO

DIRECTOR DIGITAL José Luis Carrete DIRECTOR EDITORIAL ONLINE Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Victor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAE
Mônica Del Alto Zárate

Mónica Del Alto Zárate Héctor Lebrija Guiot Enrique Materredone Arrechea Yel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS Gabriela Garza Oscar Gaona Lozano Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL Adrián Muycolo REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDEN

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE Maria Begoña Beoriogui Estevez REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY JUAN RAMÓN ZURÍTA CANO FINLANZAS

ABORACIÓN DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
PENTAGON" M. ROBERIO SÁNCHEZ ROBIES
OPERACIONES

DISTAL

BIRECTOR

BIRECTOR

CARIDO GARFIDO

ONLINE

BIRCTOR DE MERCADOTECNIA

GUIllermo Ortiz Romero

COORDINADDRA DE CIRCULACIÓN

Sylvia Cañas Moreno DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martinez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

CLUB NINTEMDO, Marco Registratia, Año 20 N° 7. Fecha de publicación: julio 2011. Revista memissal, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. BE C.K., An. Vasco de Quiloga N° 2000. Edificio 6, Col. Sama Pe. Del, Alvaro Obregão, C.O. 10210, Márcio, D.P., Ed. 52-67-600, por contrata celebrado con NINTEMDO OF AMERICA, INC. Edifor responsables lavier Marrinez Staines Membrao de Lo Gamara Nacional de la Industria Ediforial Mexicana. Número de Certificacio de Reserva de derechos al suo exclusivo del Titulo CUB NINTEMDO, 04-2010-060/21042000-100, de Reserva de derechos al suo exclusivo del Titulo CUB NINTEMDO, 04-2010-060/21042000-100, de Reserva de derechos al suo exclusivo del Titulo CUB NINTEMDO, 04-2010-060/21042000-100, de Reserva de Certificacio de Licutud de Contenido N° 4803, de Pecha 21 de junio de 2010, ante el instituto Macorda del Derecho de Autor. Certificacio de Licutud de Contenido N° 4803, de Pecha 21 de junio de 2010, ante el instituto Marcola del Certificacio de Licutud de Contenido N° 4803, de Pecha 22 de marzo de 1902, ambos con expediente N° 1422-092/1833a, ante la Contribio Contenido N° 4803, de Pecha 22 de marzo de 1902, ambos con expediente N° 1422-092/1833a, ante la Contribio Contenido N° 4803, de Pecha 22 de marzo de 1902, ambos con expediente N° 1422-092/1833a, ante la Contribio Contenido N° 4803, de Pecha 22 de marzo de 1902, ambos con expediente N° 1422-092/1833a, ante la Contribio Contribio Contenido N° 4803, de Pecha 2010, anterio de 1800, de 1902 de 1902

Impresa en México pon Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tialnepantia, Estado de México, tel.: 57-15-03-93,

Impreia en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Ax. Gladys Marin 6920, Santiago de Chile, Chile, Tel., (562) 440-5700.

Tel. (502) 440-5700.

INFORMACIÓN DORE VENTAS: ARGINTIMA: Editorial Televisia Argentina, 5.A., Aropardo 2856 y 8579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (541) 4000-8300. Fax: (541) 4000-8300. Editor Responsable: Rosana Morfello. Gerenic Comercial. Adrián de Siedano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y 6.B., 5.A., Morno No. 704, 50. Plos. (1001). Distribución interion Distribución de Revisias Restrán, 6.S., 5.A., Morno No. 704, 50. Plos (1001). Distribución interion Distribución de Revisias Restrán, 5.A.C., An. Velaz Sarsfeld 1990 (1283). Adorráda a la Asociación Argentina de Editores de Revisias. Registro de la propisadi interiorula No. 7043-6. * C400MMA: Editorial Televisias Cionentia. 5.A.C., An. Velaz Sarsfeld 1990 (1283). Adorráda a la Asociación Argentina de Editores de Revisias. Calla 7 4 No. 6 * 65. Barrío 10.5 Rosales, Biogola. Colombia. Tel. (571) 376-6000. Fax: 673) 376-6000 ext. 11.8 Ventas de Poblicidad frei Editoria. (1797) 376-6000 ext. 11.8 Ventas de Poblicidad frei Editoria (1797) 376-6000 ext. 11.8 Ventas de Poblicidad frei Editoria (1797) 376-6000 ext. 11.8 Ventas (1797) 376-6000 ext. 11.8

© CLUB HINTENDO. Nintendo of America Inc.

Trademark and copyright 2009, Nintendo. All Rights Reserved.

Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS, ALL RIGHTS RESERVED.
D Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofiertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO Teléfono: 5265-0990 en el DF Desde el interior de la República: 01-800-849-9970 www.tususcripcion.com



LA IMAGEN Increíble la ambientación que había en el espacio dedicado a The Legend of Zelda. **Nintendo** en la E3 Año tras año Nintendo tiene algo para sorprendernos, un detalle que hace que incluso su competencia se mantenga pendiente de qué es lo que se hace o dice durante la conferencia previa a la E3 que siempre ofrece la compañía japonesa. Este 2011 fue contundente para la evolución, y de hecho, tanta fue la innovación, que

Fotos: Tono Rodriguez

página 34

sus rivales ya consideran actualizarse antes de tiempo. Esto confirma que la línea evolutiva siempre la

marca Nintendo.





DRARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario!** ¿Cómo están todos en el Mushroom Kingdom? Saludos al equipo de Club Nintendo. Tengo curiosidad sobre alguno de los juegos clásicos del Super Nintendo: 1.- Adoro el juego **EarthBound**, sa-

bes si está para la Consola Virtual? 2.- Leí en Internet que la ESRB sacó una clasificación para EarthBound, geso quiere decir que planean hacer otro o hablan del mismo SNES?

3.- ¿Por qué el juego Mother 3 no llego a América?

Es la primera vez que escribo, espero que me contestes. Y si sabes algo, avisame, por favor, por que amo este juego de video.

> Valeria Montalvo Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimada Valeria! Muchas gracias por escribir. Aquí todo va muy bien, preparándonos para las próximas aventuras, más ahora que ya hay en camino una próxima consola casera.

Por desgracia, ninguno de los juegos de EarthBound, o Mother, como se le conoció al primero en NES, han ilegado como descarga digital a la Conosola Virtual y no sabría decirte si lo harán algún día. Pero de que se trata de una franquicia rentable y con un buen número de seguidores, lo es, aaf que quizá algún día Nintendo nos dé una grata sorpresa... sólo el tiempo lo dirá.

Tienes toda la razón, si entras al sitio web de la ESRB (www.esrb.com) y buscas el juego **EarthBound**, te aparecerá una clasificación de Wii y Super Nintendo... ¿Será que ellos saben algo que nosotros no? De entrada, lo catalogan como Everyone y no cuenta con más detalles en su descripción, pero ya es un indicio; falta que realmente sea un paso adelante y no sólo un error de quien actualiza la página, ¿no crees?.

El asunto con Mother 3 fue un caos completo. Originalmente, iba a ser desarrollado para el SNES, pero luego dijeron que lo pospondrían para llevarlo directo al Nintendo 64 Disc Drive; por último, lo enviaron directamente como cartucho al Nintendo 64. Hasta ese punto sí había planes de traerlo a nuestro continente, pero el desarrollo se complicó -por conflictos en el diseño y creación de los modelos en 3D, según comentan-de tal forma que lo retrasaban una y otra vez hasta que finalmente un día lo hicieron de forma definitiva.

Ya pasados los años, en 2006, Nintendo decidió que el proyecto de **Mother 3** no podía quedar en el olvido, así que lo revivieron para el Game Boy Advance, siendo un lanzamiento exclusivo para el mercado nipón, y ya van cinco años sin que se hable sobre una adaptación para el mercado americano. Hay muchos rumores sobre un compendio que reúna a los tres títulos, pero son sólo eso... rumores en el aire, ya que Nintendo of America no ha comentado algo al respecto.

¡Hola, querido **Doctor Mario!** ¿Cómo estás? Tengo algunas preguntas interesantes para ti y espero que me respondas en la revista:

1.- ¿Hay fecha de lanzamiento para el videojuego **The Last Story** en nuestro continente?

2.- El año pasado en Japón apareció un juego flamado **Xenoblade Chronicles**. ¿Llegará este título a nuestro continente?, y de ser así ¿cuál sería su fecha de lanzamiento?

3.- ¿Es cierto que Nintendo traerá de vuelta el traje de Tanooki en el nuevo **Super Mario** que saldrá en Nintendo 3DS?

> Alexís Ramírez Panamá

¡Hola, Alexis! Yo también estoy en espera de que anuncien una fecha para el lanzamiento de The Last Story en nuestro continente, pero como van las cosas, pareciera que la nueva obra maestra de Hironobu Sakaguchi sólo se quedará en las manos de los japoneses. De hecho, lo han catalogado como una exclusiva para dicho mercado. Es una verdadera lástima, pues con sólo ver los videos que se han presentado podemos notar que se trata de una de las joyas más impresionantes que se podrán ver en el Wii.

Otra de las cartas fuertes para Wii es **Xenoblade Chronicles**, por demás interesante título de RPG en tercera persona que salló en Japón en junio del año pasado, desarrollado por Monolith Software y distribuido por Nintendo. Para Europa llegará en septiembre de este año, mientras que para el mercado americano no se ha estipulado una fecha, lo que indica que podría llegar o no en este mismo año. De cualquier forma, nos mantendremos pendientes para darles todas las actualizaciones del estatus de cada uno de los títulos.

El asunto del traje de Tanooki surgió en la Game Developers Conference de este año, cuando lwata comentó sobre el desarrollo de un título de Super Mario Bros. para el N3DS, No se presentaron fotos ni video, pero sí un logotipo que, en su diseño, mostraba una silueta que bien podría identificarse como la cola del Tanooki, que se volvió popular en el NES con Super Mario Bros. 3. Durante la conferencia de Nintendo previa a la Electronic Entertainment Expo 2011, Nintendo dio más información sobre el juego, incluso mostrando video del bigotón vistiendo el traje de Tanooki y vaya que se veía muy bien.

¿Cómo estás, **Doctor Mario**? Bueno ésta es la primera ocasión que te escribo. Mis preguntas son:

1.- ¿Qué pasó con el juego de Captain Tsubasa para Nintendo DS que según supe se llama Captain Tsubasa: New kick off, vino al fin a América o qué?

2. Como aquí en Nicaragua no se dónde vendan las tarjetas de Nintendo Points, me puse a buscar y hay varias páginas que dicen que se puede pagar con tarjeta de crédito y te envían el código. Mi duda es que si estas páginas son legales y funcionan, y si no conoces alguna que sea legal porque a mi sólo me sale la opción de poner el código y no de usar tarjeta de crédito (en el DSI).

3.- ¿Qué hay sobre eso del Wii2?, he leído varias cosas. ¿Es cierto? Eso es todo (por ahora), te agradecería que me contestaras.

Ángel Castellón Vía correo electrónico

Muy bien, ¿y tú, Ángel? Captain Tsubasa: Gekito no Kiseki (conocido como Captain Tsubasa: New Kick Off en Europa) es el más reciente título de Oliver Atom (Tsubasa) que llega a las plataformas de Nintendo por parte de Konami para el mercado japonés, como parte de la celebración por el 30 aniversario de Captain Tsubasa. Es de categoría RPG y cuenta con gráficos bastante interesantes, así como escenas en las que puedes apreciar los famosos movimientos especiales de los diversos jugadores. Lamentablemente -y a pesar de la inmensa popularidad de la serie en México y América Latina en general- no se logró una adaptación para nuestro continente.

Hay varias páginas que ofrecen darte los códigos pero, siendo honesto, no son sitios oficiales o tiendas en línea reconocidas, por lo que antes de ofertar te recomiendo checar la reputación del sitio, no vaya a salir contraproducente y te quedes sin código y sin billetes. En todo caso, te recomiendo importar las tarjetas desde una tienda en línea reconocida, como Amazon, Ebgames o Gamestop, por mencionar algunas.

El nombre clave fue Project Cafe, y se presentó durante la pasada E3 Entertainment Expo en Los Ángeles, California; en esta edición de Club Nintendo podrás encontrar información de la consola, sus características, expectativas y detailes. Así que sigue leyendo el resto de la revista, está muy impresionante.



Smash Bros. para Nintendo 64 (como personaje desbloqueable). Desde enton-

ces, éste se ha vuelto recurrente en la saga de peleas de Nintendo.



¡Hola, Doctor Mario!, espero que Bowser no te esté causando ningún problema. Tengo unas preguntas que espero que las publiquen ya que son los únicos que me pueden ayudar en este caso:

1.- ¿Es posible meter música a la tarjeta SD de un Nintendo 3D5 sin que se dañe? Y si es así, ¿cómo lo hago? 2.- ¿Puede haber una conexión ente el Wii y el Nintendo 3DS para jugar juegos de las respectivas consolas en modalidad multiplayer?

3.- ¿Por qué no puedo navegar en Internet? Cuando le pongo en el icono, me aparece algo de una actualización. Ya me llegó una, pero sólo me enviaron un video.

Bueno, eso era todo. Espero que me publiquen y me ayuden. Gracias.

Gabriela Hernández Vía correo electrónico

¿Qué cuentas, Gaby? Para nada, por ahora Bowser anda muy tranquilo, tal vez está planeando algún otro ataque al Reino Hongo, y eso podría resultar una nueva aventura, así que hay que estar pendientes.

Reproducir música en Nintendo 3DS es de lo más sencillo que te puedas imaginar, basta con pasar de tu computadora a una tarjeta SD las canciones en formato MP3 que quieras. Posteriormente, insertas la tarjeta en el N3DS y listo, dirigete hacia el apartado de música y podrás seleccionar tus canciones; tan fácil como eso. Si pensabas que podría causar algún daño a la tarjeta o a tu consola, puedes estar tranquila, no sufrirán daño. En consolas anteriores sí se ha dado la comunicación entre dispositivos, como es el caso del Nintendo 64 a través del Transfer Pak, o el Wil con el Nintendo DS o NDSi, pero no han dicho cómo se podría dar esa cualidad con el nuevo Nintendo 3DS. Podría pensar que más que para Wii, esta función se podrá dar -si es que Nintendo o los licenciatarios lo aprovechan- en la próxima plataforma casera de Nintendo.

La navegación por Internet en el Nintendo 3D5 tuvo su actualización hasta el 6 de junio pasado. A partir de ese momento, puedes descargar el firmware que no sólo te dejará navegar en las páginas que desees, sino que también trae consigo nuevas opciones de comunicación que serán de utilidad. Por ejemplo, la adición de la eShop, tienda virtual para Nintendo 3DS que te abrirá la opción de descargar juegos clásicos (algunos recreados con efecto tridimensional) de generaciones pasadas, o nuevos, diseñados exclusivamente para Nintendo 3DS.

¡Hola, Doctor Mario! ¿Cómo estás? Bueno, necesito ayuda ya que tengo unas preguntas que no he resuelto. 1.- ¿Es cierto que saldrá un Sonic Unleashed 2 y un Sonic Heroes 2?

2.- ¿Para el Juego de Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games qué personajes están confirmados?, ¿o serán aparte de los protagonistas Sonic y Mario?

Bien, espero que respondas mis dudas. Nos vemos.

Luis Rodrigo Añas Peña Puebla, México

¡Qué tal, Luis! Son muchos los rumores que puedes encontrar en Internet, más cuando se trata de personajes tan emblemáticos como es el caso de Sonic. Pero la verdad es que SEGA no ha dado comentarios ficia-



En muchas ocasiones no depende de la compañía que produce las consolas, sino de los desarrolladores terceros, como es el caso de Activision, que hizo que haya comunicación en algunas versiones de Guitar Hero para Wii con el Nintendo DS. De esta manera, puedes entrar en un modo de juego a través del cual mientras tus cuates roquean en el Wii, tú controlas las luces u otros objetos a través de la pantalla táctil del NDS. Así que, en teoría, cualquier tipo de interconexión puede lograrse siempre que la tecnología y la creatividad lo permitan.

les sobre si está trabajando en una secuela de Sonic Unleashed o Sonic Heroes; o en todo caso, para qué consola (de actual o siguiente generación) lo haría. Es un hecho que se trató de excelentes entregas del erizo, lo que sí es real es la próxima aventura para Nintendo 3DS, que se titulará Sonic Generations, y se trata de una edición especial en tercera dimensión que viene a colación por el 20 aniversario de Sonic.

Como ya se ha vuelto tradición, Mario y Sonic convocarán a sus equipos para enfrentarse en los Juegos Olímpicos; en esta ocasión, los de Londres 2012. Ahora, encontrarás nuevos minijuegos, como futbol, equitación, judo, carreras en Kayak y otras disciplinas convencionales que incluso ya habíamos visto en entregas pasadas. En cuanto a los personajes, no se ha revelado la lista de participantes, pero por lo que hemos visto repiten muchos de los clásicos; en el momento que sepamos si se agregaron nuevos, por supuesto que te lo diremos en alguna de nuestras vías de comunicación.

¡Qué tal, Doctor Mario! Te mando un gran saludo. Me encanta tu revista y quiero hacerte algunas preguntas:

¿Habrá más juegos de la saga Donkey Kong o Donkey Kong Country para Wil?

2.- Si se me acaban los Wii Points, ¿dónde puedo conseguir más aquí en México?

3.- ¿Para jugar de dos jugadores en un Wil necesito comprar un control especial o otro Wii Remote?

Tijuana, México

¡Hola. Omar! Además de Donkey Kong Country Returns no se ha anunciado otra aventura del gorila de Nintendo, pero no dudo de que, debido a su éxito, la compañía Retro Studios pudiera ir por una secuela. Sólo el tiempo lo dirá.

En México, las Wii Points Cards se venden en múltiples sitios, como tiendas departamentales o cadenas de autoservicio, tiendas especializadas de videojuegos y a través de tu consola, usando una tarjeta de crédito.

Hay títulos de Wii que te permiten el uso de controles de Nintendo Game-Cube, pero en su mayoría es necesario tener un control adicional para tu compañero, pues hasta el Classic Controller o los instrumentos musicales requieren de un Wilmote para funcionar. Por último, el Wii tiene retrocompatibilidad con GameCube, así que puedes usar las tarjetas de memoria, juegos y hasta controles de dicha consola en Wii.

Arte por correo:

Gastón Ramírez: Pedro Escobedo, Ouerétaro. Leonardo Ramirez: Pedro Escobedo, Oro. Christopher D. Román: San Juan, Puerto Rico. Aldo José Colón: República Dominicana, Luis Eduardo Tejeida; Estado de México. Bryan Bastian: San Carlos, Chile. Adriana Mariel de León: Tampico, Tamaulipas. Sergio José Torres: Tijuana, Baja California.



El rombo de portada En junio estuvo en la zona de montaña detrás de Link.

rampién puedes seguirnos en Conflictor @revistacn



CN Profile







pesar de su corta edad (18 años), Rebecca pudo abrirse camino entre las filas de los S.T.A.R.S. Ingresó al grupo Bravo, con el cargo de médico debido a su gran potencial y habilidad en bioquímica que obtuvo durante su tiempo en la universidad. En sus primeras misiones, tenía la teoría necesaria pero le hacía falta la práctica en el campo, misma que adquirió justo durante los incidentes en Raccoon City en julio de 1998. Rebecca Chambers fue enviada junto con el equipo Bravo a una misión de investigación, de la cual sólo ella regresa con vida. Tuvo una primera aparición como personaje de soporte en el título primigenio de Resident Evil: cuando Chris resulta envenenado por una colosal serpiente, tú debes controlar a Rebecca para ir en busca de un antidoto que le salve la vida.

Rebecca Chambers

Toda una prodigio

Rebecca se convirtió en un personale querido por los fans de Resident Evil; por tal motivo, además de expandir los hechos previos al incidente de la mansión Spencer, Capcom decidió desarrollar Resident Evil O, el cual originalmente iba a ser una edición para Nintendo 64 pero que, por desgracia o fortuna para muchos, llegó hasta el Nintendo GameCube. En éste se realizó un mejor desarrollo en general, con escenarios más impresionantes que se adornaban con efectos visuales y ambientación sonora, que convenció a los seguidores. Se hizo acompañar de Billy Coen, un ex Marino que iba a ser transportado a una prisión pero que, a mitad de camino, su tren sufre un percance debido a la plaga que habita en las montañas Arklay. Luego de una feroz lucha donde todo lo que pensaba imposible se había convertido en realidad, ella y Billy toman rutas separadas; Rebecca decide ir a investigar una mansión (Spencer) que se ve en el horizonte, para encontrar a los miembros del equipo Alpha que habían ido en su rescate.

Lugar de origen Estados Unidos.
Altura 1.61 m.
Peso 42.1 kg.
Tipo de sangre AB.
Fecha de nacimiento 1980.
Voz Stephanie Shen (actual).

Otras apariciones:

Establecida la idea sobre las capacidades intelectuales y de combate que ha ganado Rebecca Chambers en sus últimas odiseas, es natural que la requieran para nuevas misiones, como lo hemos visto. De hecho, una de sus apariciones más recientes tuvo lugar en Resident Evil: The Umbrella Chronicles, así como en el minijuego The Mercenaries de Resident Evil 5 Gold Edition; ahora, regresa en el Nintendo 3DS para enfrentar una nueva misión en Resident Evil: The Mercenaries 3D, acompañada de estelares como Barry Burton, Albert Wesker, Jill Valentine y muchos más.

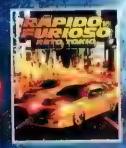
Por supuesto, la talentosa médico de los S.T.A.R.S. también forma parte importante y espectacular de las novelas gráficas escritas por SD Perry (**Zero Hour, The Umbrella Conspiracy, Caliban Cove** y **Underworld**), en las cuales podrás encontrar más información relevante sobre ella.

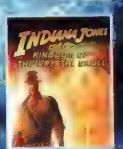
THE LEASHED



DESCARGA ESTE INCREÍBLE JUERO EN TU MEXIEL









ronie per la sur de la étado y di la stofició i compre el la competición de competición del juligación el compre de la competición del competición de la competición de la competición del compe

Kabalani iust fun and games

nextel.com.mx

NEXTEL
EL PODER DE HACER.

EXTRA



Diversión en papel Paper Marie, para Nintendo 3DS, promete ser una de las majorat observatorali consoli



i a diversión no para La novena edición de Mario Party estará llegando en le liw s mean contxon

Conoce el pasado de una leyenda

Uno de los juegos más esperados para el Nintendo 3DS es. sin duda, Metal Gear Solid 3D. que desde que se anunciara no ha deiado de comentarse sobre él en todo el mundo. Esto no resulta para nada raro, pues es una de las franquicias más famosas del medio, dirigida por el genio Hideo Kojima. Para felicidad de todos los videojugadores, días antes del E3 Konami dio algunos detalles de esta obra, que ahora compartimos contigo para que el tiempo que resta para tenerlo en nuestras manos no sea tan pesado.

Primero que nada, tenemos que destacar que el nombre definitivo del juego será Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, el cual no es una continuación como tal, sino una precuela en la que conoceremos los orígenes de varios personajes clave en el universo de la serie, como Revolver Ocelot y el Big Boss, por ejemplo. Así que si después de disfrutar del primer capítulo en Nintendo GameCube te quedaron algunas dudas, por fin serán contestadas.

En cuanto a innovaciones, el sensor de movimiento de la consola se utilizará en ocasiones especiales durante la aventura, como cuando crucemos un puente y debamos mantener el equilibrio. La pantalla táctil nos permitirá cambiar el armamento rápidamente en el momento que deseemos. Por otro lado, con la cámara del sistema podremos tomar fotos de varios objetos









Los gráficos se ven espectaculares gracias al efecto en 10 cua acroca la consola portatil.

para copiar su color y agregarlo al traje de Snake, esto con la intención de ocultarlo en la selva. Se tiene contemplada su salida para este año, así que no tendremos que sufrir mucho más para conocerlo. Prepárate para disfrutar de una de las historias más emotivas que puedas conocer en un videojuego.

La historia de Metal Gear 3 es considerada por muchos como la mejor de la serie, incluso superior a la que vimos en la primera parte.

usto como lo habia prometido Nintendo desde fiace ya varias semanas, el N3DS ha recibido mace ya varias semanas, el M3DS ha recisido una actualización que mejora las opciones de la consola. Por principle de cuentas, añora contaremos con un mavegador med que nos permidra realizar consultas por internet, visik nuestros sities favorites e simplement pasar un rato en las recies sociales. Con i ráplna, la página se despliega en ambas pau tallas nara visualizaria meior: además, tien betones extra para acercarnes o alejarnes SERÚN NOS CONVENCIA.

El único problema es que no soporta Flasio, por lo que los videos de YouTube de momento no se pueden observar, tai vez con obra actualización esto sea posible. Otra de las grandes ventajas de este undate es la estina, dende remirenes across a la familia. dende tendremos acceso a la Consola Virtual para recordar viejas giurias del Game Boy, como Mario Land; también encontraremos juegas clásicos con un nuevo estilo visual, como Excitàdice, que estara disponible de forma gratuita hasta el 7 de julio.

Para les entrenadores Pokémen se incluye un Pokédex 3D Ton el que será más sencillo llevar Tu lista de les criaturas que tienes canturades y las que té faitan. Como puedes darte cuenta un centro de entretenimiento, Pronto te manendremos informado de todas las novedade (ue veamos en el canal de Consola Virtual, asi

Seguro que muchos esperan con ansias un Final Fantasy exclusivo para la nueva consola portátil de Nintendo, pero los creativos de Square Enix han decidido esperar. Han anunciado un juego nuevo, Heroes of Ruin, un RPG que promete ser totalmente diferente de lo que estamos acostumbrados, ya que aquí la historia como tal no existe; nosotros mismos tendremos que buscar nuestra aventura en cada partida.



LUCITETO A esperan en esta aventur. Enix par



Una vida a toda velocidad

Hace tan sólo un par de números celebrábamos el 20 aniversario de Sonic, la mascota de SEGA que compitiera con Mario por la supremacía del mundo de los videojuegos en las consolas de 16 bits. Pero hasta ahora es cuando se hace oficial el festejo por parte de la compañía ya que han anunciado Sonic Generations para Nintendo 3DS, título que pretende revivir la esencia de la franquicia que hiciera historia en los años noventa.

Para nadie es un secreto que los mejores años de este personaje se dieron antes de entrar en el mundo tridimensional del Dreamcast. A partir de ese momento han llegado varias secuelas, pero ninguna logra superar

el calificativo de sorprendente, se quedan en buenos intentos, pero nada más; algo que es imperdonable para este ícono de la industria.

En Sonic Generations una extraña fuerza ha jugado con el tiempo, y ahora Sonic debe recorrer su propia historia. Controlarás al erizo, con su diseño tradicional y también el actual, en escenarios en 2D que te harán recordar aquellas viejas tardes de los años noventa frente a tu televisor. Como extra, el Nintendo 3DS contará con niveles exclusivos en relación con otras consolas. Así que cuando aparezca, no lo dudes, todo indica que será un nuevo comienzo para Sonic.





como puedes novar en las imagenes, el juego luce sensacional en la doble parnalia. Sonic está decidido a revivir sus viejas glorias, por lo que no puedes perderte por nada del mundo Sonic Colors para Nintendo 3DS.

Regresan Los Pitufos

Seguramente recuerdas a aquellos personajes azules que conquistaron la TV hace unas décadas, claro. nos referimos a "Los Pitufos", quienes en el 2011 se preparan para vivir una de sus mayores aventuras, ahora a través de la magia del cine y, por supuesto, de los videojuegos. En la versión interactiva (que desarrolla Ubisoft) participarás en un juego de baile con múltiples canciones que podrás disfrutar al lado de Papá Pitufo, Pitufina y muchos otros más. The Smurfs Dance Party será una exclusiva para Wii y se estrenará este julio. La versión de NDS será estilo minijuegos para todas las edades.



Aunque se podrá jugar offline, todo indica que será en línea donde verdaderamente va a destacar, sobre todo por la interacción con otros usuarios ya que no se va a limitar a simples enfrentamientos; al parecer, será toda una comunidad, aunque esto último está por confirmarse. Se comenta también que hará uso de SpotPass y StreetPass, esto servirá para intercambiar ciertos ítems con jugadores

con los que nos crucemos. En cuanto a los gráficos luce muy bien, aunque creemos que con el tiempo de desarrollo que aún tienen por delante pueden mejorar; lo importante es que la experiencia de juego sea sorprendente. Por lo pronto reconocemos el esfuerzo de Square Enix para buscar nuevos caminos que no sean Dragon Quest o Final Fantasy, estamos seguros de que valdrá la pena.



dades de tus personajes son lo más importante Revisalas antes de cada batalla.

Logoin

Hono redrigues .

Esta edición de Club Nintendo abre nuestra cobertura de la Electronic Entertainment Expo, aquí vecas un previo de lo que se allan lo muestro cas. Todos los detalles por parte de Nintendo estamaçu: em nuestro siguiente numero conocerás los mejores jue gos anunciados para las plataformas de Nintendo.

Mario y Sonic están listos para verse las caras otra vez

Los personajes insignia de cada una de sus companias se premaran para competir. por la gioria olimpica en la cjuidad de Londres, Inglaterra. El fittilo que coumemora los Juegos Olímpicos de 2012 estara disponinte para el cierre de ano; aun pohay una fecha oficial, pero será cuestión de unas cuantas semanas más para conocer el dia que saldrá a la venta este nuevo juego de Mario y Sonic para Nintendo 305 y Wil. Es un hecha que rendremos ictivatados nuevas y una opción denominada London Party, en la cual contacemos con bastantes minijuegos divertidos que complementaran las disciplinas oficiales del programa olímpico. Da un vistazo a las imágenes y verás que por diversión no pararas. Esperemos, entonces







Te damos una idea de lo que puedes conseguir al momento de actualizar tu Nintendo 3DS

Como lo pudiste ver ya en nuestra sección Extra, la actualización del sistema para el Nintendo 3D5, que incluye la Nintendo eShop, el navegador para Internet, la descarga gratuita del juego Excitebike (por tiempo limitado) y el Pokédex 3D, está lista. Pues bien, aquí unas imágenes que ilustran los contenidos. Aprovecha la promoción.



Nintendo e Shop





Checa este estuche para Nintendo 3DS, 4 en 1

Siguiendo con las recomendaciones, en esta edición del Lognin les presento este buen accesorio que nos ofrecen nuestros amigos de DreamGear. Es perfecto para nuestro Nintendo 3DS ya que protege la consola y nos ayuda a mantener limpias las pantallas con su Cleaning pad; además, incluye dos Stylus de diferente tamaño. Vamos a ver qué otras novedades nos presentan para las siguientes ediciones.





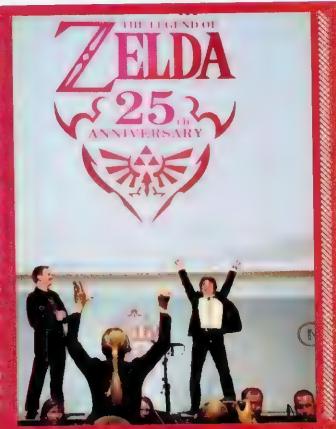
Las dudas se han despejado, ya sabemos todo...

¿Cuánto se habló de unos meses para acá? Se dijo mucho alrededor de la nueva consola que presentaría Nintendo en la Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles. Ahora ya conocemos el nombre y características de este nuevo sistema que reemplazará al Wii en el siguiente año; sabemos que su control tiene pantalla táctil, cámara, un acelerómetro, giroscopio y toda su línea de botones, que nos harán disfrutar al máximo de una nueva forma de juego. En fin, todos los detailes están a la luz, sólo resta esperar al anuncio del precio y de la fecha de salida; para eso aún falta bastante, así que no nos apresuremos y mejor nos mantenemos con calma y serenidad. Otro aspecto fundamental será ir conociendo cuáles son los desarrollos que están por llegar con la salida de la consola, ya sean los de Nintendo o los de las licencias que mostraron mucho entusiasmo al momento de la presentación al público de Wii U. Conoce los detalles de la consola en la sección Nuestra portada, unas páginas más adelante. Información importante que no debes perderte!

Nintendo y sus conferencias en la E3, saben su negocio y lo demuestran

But the state that he say be at the say the say TO THE PARTY LANGE TO THE PARTY OF THE PARTY the state of the later of the state of the s and the first of Marketine, three traditions providing the profits, such as the THE REPORT OF THE PERSON OF TH THE RESERVE OF SECTION OF THE PARTY OF THE P mi sues in a different of the three to be a second the only of selfment groups in mantia or mencin to the hacks of effect in on hear is really profite a Day on Care I some in important in a firm in the Reference to gallo make it and anything to provide the second than on musical the lagend of Zalou mismon with paginth disance. strengt and many to prospect that he had not been also been the matter about his lot TO SECURITY OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY and the state of t trunt. I miss bandle base to bandle and a part and the bandle Thampe the design per challen to be a first of the space.

The state of the second of the



25 mas mevi

ILLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS

Han uncumu cunon

MESCANGA IMABENES, JUEDOS Y ANIMACIONES

















THEKID















Ejempio CN JUEGO AVION

Servicio sélo para México







































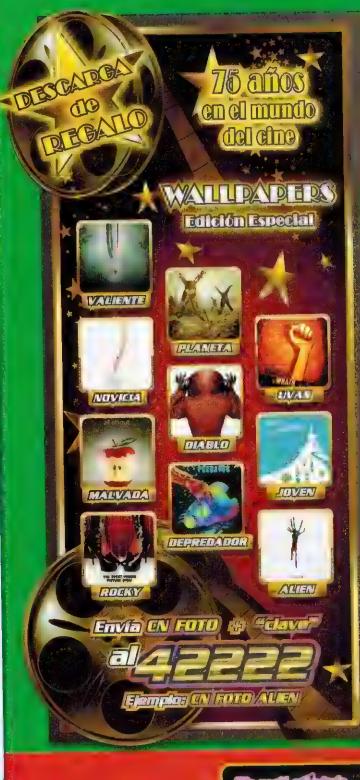




Ejemplo: CN FO

av mevil









Esta aventura de **Devil Survivor** es una gran obra,
Atius se está convirtiendo
en un desarrollador competente, está ganando la
confianza del público y eso
será clave en sus proyectos.









Devil Survivor 2

tius / Nintendo DS

Una nueva invasión está por comenzar

Devil Survivor, de Atlus, ha sido uno de los mejores RPG que han aparecido para Nintendo DS, tanto que próximamente tendrá un remake para N3DS. Además de eso, ya se trabaja en Devil Survivor 2 para NDS, que promete ser relevante, como todos esperamos. Justo de ella te hablaremos en esta ocasión ya que se han revelado algunos detalles que seguramente calmarán las ansias de tenerlo en nuestras manos.

La trama ocurre una vez más en la ciudad de Tokio. Cuando todo parecía estar tranquilo después de los hechos de la primera parte, aparecen nuevos seres que quieren apoderarse del mundo, comenzando por Japón; su nombre es **Sptentrion**. Todo parecía perdido, sin esperanza, pero como suele ocurrir también en la vida real, siempre aparecerá luz entre la oscuridad y se solucionará la situación.

Pocas personas pueden hacer frente a la amenaza, en realidad sólo 13 han sido las elegidas, entre ellas tú: un joven estudiante que vivía de manera normal hasta que descubre que su destino es salvar la Tierra. Si la situación no parece ya bastante complicada, tenemos que agregar que solamente cuentas con siete días para cumplir la misión, por lo que no puedes perder tiempo; la invasión debe terminar lo antes posible.

El estilo de juego para las batallas seguirá siendo el mismo, es decir, te moverás por turnos al estilo de un juego de ajedrez. Pero aquí lo interesante es aprovechar los movimientos de tus personajes y las debilidades del enemigo; sólo de esa manera saldrás victorioso. Así que antes de moverte piensa dos veces en qué camino lo harás; no siempre estar cerca del adversario es lo mejor, en ocasiones es preferible tomar distancia.

Gráficamente es maravilloso, como su antecesor. Atlus lleva una vez más ai límite las cualidades del Nintendo DS para ofrecernos increíbles gráficos en 2D, lleno de color y efectos de luces. No tenemos duda de que será un título memorable, el único problema es que aún no se tiene definida la fecha de salida, pero te mantendremos al tanto de elio ya que sabemos cuánto esperas este título.





Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

Una nueva disputa por la gloria olímpica

Antes que en Super Smash Bros. Brawl, Mario y Sonic se vieron las caras en un mismo juego en Mario & Sonic at the Olympic Games para Wii, que salió en 2007. Desde su anuncio se sabía que no se trataba de un juego cualquiera, sino de uno que estaba destinado a ser de los más divertidos de la consola. Y así fue, por lo que ahora que regresan en 2012 los Juegos Olímpicos, no dudamos de que será aún mejor.

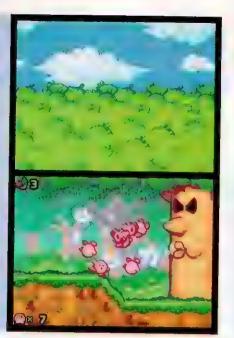
En este juego veremos reunidos a los personajes más importantes del mundo de **Mario** y **Sonic** para competir en diversas pruebas olímpicas, como canotaje, equitación o salto con garrocha. En todas ellas deberemos usar el Wiimote de manera ingeniosa para terminar la prueba, justo como ocurría en la entrega pasada, pero ahora, al parecer, tienen en mente agregar actividades originales que no tengan nada que ver con las reales.

Entre las que destacan encontramos una carrera por las nubes ambientada en el mundo de **Yoshi's Story** de Nintendo 64, donde tendremos que cuidarnos de rayos y balas gigantes mientras llegamos al final del recorrido. Ahora que si prefieren algo un poco más extremo, podremos subir a discos voladores para reunir la mayor cantidad de aros posibles. De momento no se sabe qué otras actividades vayan a incluirse, tanto normales como de estas últimas, pero seguramente nos van a sorprender.

Como no podía ser de otra manera, el juego permitirá competencias hasta con tres personas más, ya sea de forma individual o en ocasiones en parejas, como ocurre por ejemplo en Mario Party. Por lo poco que se ha revelado, podemos apreciar que el aspecto visual ha mejorado, sobre todo en lo que a texturas se refiere; habrá que esperar para saber si el gameplay tiene mejoras evidentes, ya que se rumora que será compatible con Wii Motion Plus para mejorar la experiencia.

La mesa está puesta para que esta obra sea de nuevo un gran hit, su fecha de lanzamiento, aunque de momento se planea para el siguiente año, no se sabe aún con exactitud. Esperamos que en la E3 de este mes se revelen nuevos detalles, incluyendo la fecha de su salida para nuestro continente.







Ya hacía falta una aventura tan diferente como esta para **Kirby** en el Nintendo DS, estamos seguros que será un gran juego.





Kirby Mass Attack

Marie American

La unión hace la fuerza

Uno de los personajes clásicos de Nintendo regresa a la acción para Nintendo DS, demostrando que dicha consola aún tiene mucho que ofrecernos, nos referimos a Kirby, nuestro redondo amigo una vez más evoluciona su concepto jugable para regalarnos horas de diversión en esta aventura que aunque ano tiene fecha definida para su lanzamiento, ya desde ahora promete ser de los títulos a seguir.

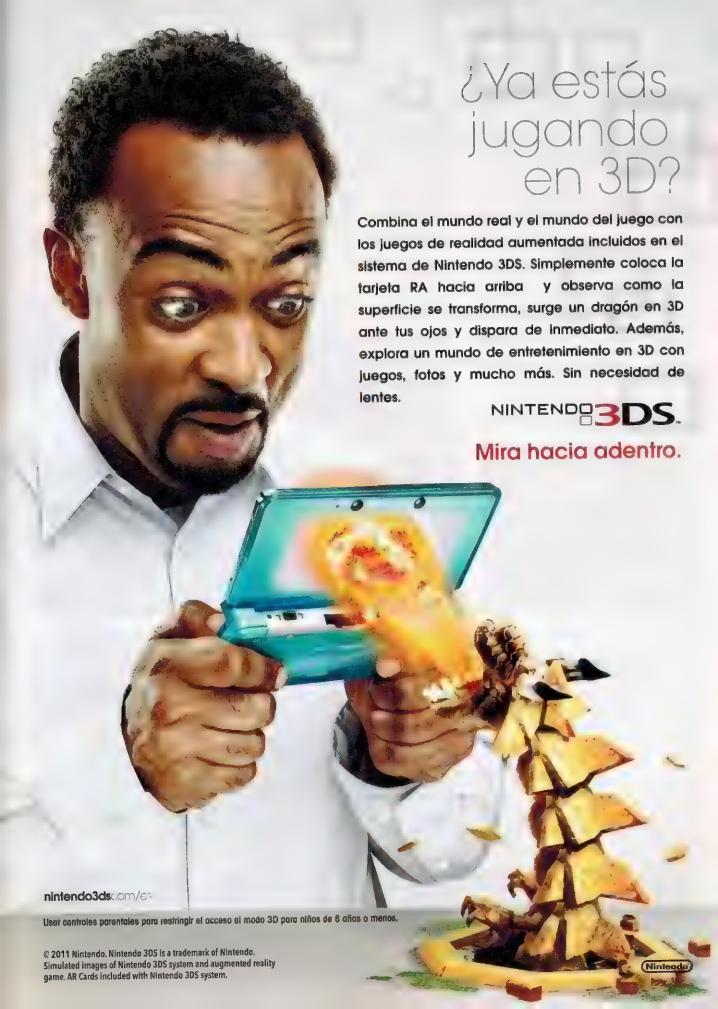
En esta ocasión el género seleccionado ha sido el de plataformas en 2D, que es por excelencia el estilo donde mejore resultados ha ofrecido. A diferencia de las obras anteriores del personaje en este consola, la acción ahora tomará lugar en la pantalla táctil, mientras que la superior tendrá indicaciones de nuestro estatus, para decidir mejor las acciones que tomaremos.

Ahora bien, si te preguntas porque la acción está en la pantalla táctil, es debido a que Kirby tendrá que comer frutas durante todas las misiones, mientras más lo haga, podrá clonarse en nuevos Kirby para cumplir más fácil los objetivos, en total podrás tener hasta diez en pantalla, que realizarán acciones distintas como correr, empujar, atacar, cargar, como si se tratara de Pikmin, pero aquí las acciones no son tan específicas.

No se sabe exactamente cual será la historia de este juego, pero es seguro que veamos a enemigos clásicos de la serie como King Dedede o Metaknight, aunque de momento eso quedan pendiente, al igual que su fecha de lanzamiento, que se rumora será este año en Japón, lo que podría significar que aquí aparecería a finales de año o tal vez a inicios del siguiente, pero son sólo especulaciones, Nintendo tiene la última palabra sobre este asunto.

Kirby durante años ha protagonizado excelentes juegos donde el gameplay ha recibido importantes variantes, como Tilt 'n Tumble o Canvas Curse, por lo que no es ninguna sorpresa lo que Nintendo está haciendo, demuestra la confianza en el personaje para experimentar un nuevo estilo, que estamos seguros dará mucho de que hablar en los próximos meses.

Si pensaban que el Nintendo DS ya no tendría apoyo de parte de La Gran N u otras licencias, con esto nos queda claro que aún veremos grandes lanzamientos para la consola en los próximos meses, así que a nosotros sólo nos queda disfrutar de cada entrega que aparezca, como esta de **Kirby**, que promete ser todo un fenómeno para el género del personaje.



Lo hemos mencionado en anteriores ocasiones, el Canal de Tienda en Wii nos ofrece una ventana al pasado en donde podemos revivir grandes clásicos de todos los tiempos. Mientras que en WilWare vemos cómo son aprovechadas las herramientas

actuales para brindarnos experiencias novedosas que siempre basan su éxito en la originalidad. Todo lo anterior queda completamente demostrado con los juegos que vamos a presentarte hoy, en especial uno muy especial de Consola Virtual.

DSiWare

Big Bass Arcade Puzzle Quest:

Nintendo Points: 500 / Compañía: Big John Games

Sabemos bien que los simuladores de pesca históricamente no son muy populares en nuestro continente, algo parecido a los juegos de golf, pero lo cierto es que en ocasiones resultan muy divertidos. Tal es el caso de Big Bass Arcade, donde tendremos que recorrer 42 escenarios tratando de pescar los mejores especímenes del río, lo cual no será nada sencillo: se requiere paciencia y habilidad, sobre todo al momento del forcejeo. Puedes elegir entre dos sistemas de control, uno con el Pad y otro con el Stylus; tú decides cuál es el mejor para ti.



Challenge of the Warlods

Nintendo Points: 800 / Compañía: 1st Playable Productions

Esta serie resulta realmente adictiva ya que no es un puzzle cualquiera, sino que en él vivimos historias épicas, como la que acompaña esta entrega donde tenemos que defender el reino de Bartonia de una invasión de seres extraños. Lo interesante es que no librarás las batallas con espadas o cañones, sino con piezas de colores que tienes que acomodar en líneas de tres para que desaparezcan. Además del modo de historia, se incluye una para dos jugadores.



99 Bullets

Nintendo Points: 500 / Compañía: EnjoyUp Game

Si hablamos de originalidad y talento, el mejor ejemplo es 99 Bullets, un shooter muy psicodélico en el que a diferencia de otros títulos del género, aquí no tienes que pasarte todo el nivel apretando el botón para disparar a cuanta nave te pase por delante. Para cada escena se te asignan solamente 99 balas, así que si tienes mala puntería o une enemigo se te complica, vas a estar en problemas. Lo mejor es esquivar a la mayoría y disparar a los que representen un peligro real; una descarga obligada e ideal para los jugadores retro.





Canal Nintendo

En este canal nos enteramos de todas las novedades que la compañía tiene para nosotros, no solamente a través de tráilers, sino también de entrevistas o grandes reportajes, que nos mantienen al tanto de los lanzamientos más importantes.

Zelda OoT Features

Video

El juego más esperado para Nintendo 3DS por fin ha llegado. En este video conocerás todas las características y funciones que han sido agregadas a esta nueva versión del clásico.



Mystery Cases Files

Para todos los seguidores de los juegos de misterio, en este canal podrán ver el cinema de introducción de este juego para Wij, del cual por cierto pueden checar un Gamevistazo en este número.



Dead or Alive Info

Dead or Alive Dimensions ilega a la doble pantalla del Nintendo 3DS, pero si tienes dudas al respecto, en este video te mostrarán todas sus cualidades y características jugables.



Thor Launch Trailer

Uno de los superhéroes más aclamados en recientes fechas es, sin duda, Thor debido a su cinta y al juego de video que puedes conocer si entras al canal y seleccionas el tráiler de lanzamiento.



Consola Virtual





Uno de los juegos más aclamados de todos los tiempos está listo para que lo disfrutes en la Consola Virtual de Wii.











A pesar del tiempo, este juego puede no sólo competir, sino también desbancar a varios títulos de la actual generación. Su historia, forma de juego y personajes son realmente memorables; la muestra de que los videojuegos pueden ser arte.

Chrono Trigger



Nintendo Points: 800 / Compañía: Square Enix

Pocos juegos han trascendido tanto como Chrono Trigger, obra maestra publicada por Square en 1995 para Super Nintendo. Desde ese momento se ha convertido para muchos en el mejor RPG de todos los tiempos, tanto que ha tenido varias traslaciones a diferentes consolas, como es el caso del Nintendo DS. Si aún no lo tienes, ya no hay pretexto para dejarlo fuera de tu colección: desde hace unas semanas apareció en la Consola Virtual.

Esta obra tiene una cualidad muy especial, tres grandes genios del medio colaboraron para su realización. Nos referimos a Nobuo Uematsu, Akira Toriyama y Hironobu Sakaguchi, por lo que la música, personajes e historia son simplemente maravillosos, de lo mejor que se haya visto en la industria. El personaje principal es **Chrono**, un joven que despierta como cualquier otro día, emocionado por asistir a la feria de su pueblo, sin saber que dicho evento representará uno de los mayores cambios en su vida.

Al modo de batalla, aunque tradicional por turnos, se agregaron algunas variantes interesantes, como lo son la barra de tiempo, que determinaba el momento en el que tus personajes podían atacar; y que puedes combinar los movimientos especiales de los elementos de tu party para causar un mayor daño a los enemigos, técnica que se volvía indispensable si querías enfrentar a los enemigos finales.

La historia, por demás emotiva, te va sorprendiendo a cada paso que des. Todos los personajes tienen intereses distintos para seguir peleando, lo que en ocasiones te hace tomar ciertas decisiones que afectarán de forma directa el final de la obra, ya que en total son 15 finales los que puedes obtener. Pero no te preocupes, no tienes que comenzar de cero cada partida, ya que en la opción **New Game Plus** puedes comenzar con toda la experiencia e *Items* acumulados, haciendo más fácil buscar uno nuevo.

Por donde se le mire, un título que todos los videojugadores deben poseer ya sea en cartucho de Super Nintendo, en tarjeta de Nintendo DS o ahora en formato digital para Wil. Esta obra sigue teniendo esa magia que lo ha colocado por encima de RPG actuales. No tienes que considerar una obligación jugarlo, pues lo disfrutarás de principio a quince finales; llenará tu memoria de recuerdos que después retomarás con una sonrisa. Es una aventura como pocas, que por fortuna ahora está al alcance de las nuevas generaciones; no puedes fallar a tu cita con el destino, Square Enix ya cumplió, es tu turno.

GAMEVISTAZO

Resuelve el misterio y salva tu vida

James Noir's Hollywood Crimes 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS

Las novelas gráficas o los juegos de "point and click" siempre se habían mantenido en la PC hasta que apareció el Nintendo DS y nos abrió un nuevo panorama que se mantiene hasta ahora con el N3DS. En éste, Ubisoft no pierde oportunidad de demostrarnos su gran apoyo al sistema, ahora con un juego muy entretenido llamado James Noir's hollywood Crimes 3D, donde la intriga y el suspenso son parte esencial de la historia.

Los hechos se desarrollan en un programa de televisión. Todo parece normal, pero uno de los participantes de pronto nota asuntos raros que desencadenan en varios asesinatos, que será tu deber resolver, sobre todo si no quieres formar parte de las víctimas.

Para tener un análisis correcto de la situación, debes explorar todo en tu entorno, reunir pistas, resolver algunos puzzles; todo con ayuda de la pantalla táctil y el Stylus, sin mencionar que ahora la cámara de la consola jugará un papel importante para lograr esclarecer los crímenes. Esto habla de que no es una simple traslación o adaptación, Ubisoft realmente está aprovechando todas las características del sistema para que lo disfrutes al máximo.

Una historia dificil

En total serán más de 140 puzzles los que encontrarás a lo largo de la investigación. Aquí vale la pena resaltar un asunto, podemos decidir cuáles resolver y cuáles no, lo que permite adecuar la dificultad a la experiencia de cada jugador, al mismo tiempo que se abren decenas de posibilidades para jugar de nuevo la aventura,

Al inicio te costará un poco de trabajo acostumbrarte al estilo de juego, porque la acción no aparece hasta muy avanzada la historia. Todo se realiza de manera lenta. pausada, tienes que tomarte tu tiempo para explorar la zona, cada cuarto al que llegues, pero sobre todo desarrollar un instinto para detectar dónde hay más posibilidades de que exista algo que pueda avudarte en tu investigación ya que muchas veces pasamos de largo, dejando objetos muy valiosos para nuestros propósitos clave en la partida.

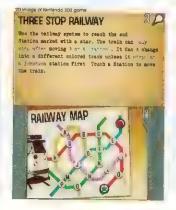
Para todos los que gustan de las obras diferentes, ésta es una que no pueden dejar pasar, reúne varios elementos que la vuelven adictiva. No importa que jamás hayas jugado algún título similar, quedarás fascinado; en ocasiones, aunque no estés jugando, pensarás en maneras de terminar las misiones y acertijos que te causan problemas. En pocas palabras, estamos ante un gran trabajo de Ubisoft, que bien vale la pena conocer.

JAMES NOIRS

La pantalla doble del Nintendo 3DS comienza su camino en este medio, pero sin duda los primeros títulos que recibe están trazando ya su futuro; un futuro brillante que nos dará muchas horas de diversión y gratos recuerdos con nuestros amigos y familiares.







En ambas pan tallas podras verdatos y objetos que hayas recolectado, ya sea como consulta o bien para interactuar con enos gracias a la pantalia táctil y al Stylus. No lo olvides.









Un debut soñado para esta serie

Mystery Case Files: The Malgrave Incident

Parece que el misterio no sólo llegó a la doble pantalla del N3DS, ya que para Wii tenemos otra propuesta similar de la famosa saga Mystery Case Files. En concreto, el caso The Maigrave, que marca el debut de esta franquicia en plataforma casera de Nintendo, y lo hace con el pie derecho ofreciendo nuevas experiencias y formas de juego que representan un atractivo extra para quienes no son tan adeptos a este estilo.

Toda la acción toma lugar en una isla bastante especial, en la que se viven incidentes extraños. Es tu deber llegar al origen de dichos acontecimientos, pero el camino no es nada fácil, debes analizar todos los obietos que tengas a tu alrededor. Cada habitación puede guardar un secreto valioso para seguir con tu investigación; para esto te ayudará el Wilmote, ya sea para apuntar y estudiar cada zona, o bien para realizan un acercamiento al área que consideres sospechosa. En ocasiones, es un pequeño elemento el que desencadena una serie de conclusiones.

En una isla todo puede pasar

Una de las cualidades más importantes de esta obra es que permite que jueguen cuatro personas al mismo tiempo, intentando resolver los acertijos; algo que no se había visto antes en juegos de este género. Existirá un ilder, quien dirigirá las acciones mediante la cámara; de este modo, puede ser que uno de los participantes note algo que los demás hayan dejado atrás, volviendo más dinámica la aventura.

Los ambientes y locaciones están bien estructurados, tanto que puedes pasar varios minutos analizando una misma imagen, que a pesar de que son fijas cuentan con buen trazo. La música es agradable, jamás desentona con el misterio, de modo que ayuda a relajarte, a pensar tus siguientes jugadas, sin que te llegue a aturdir o cansar.

En este momento representa una gran opción para que incrementes la colección de títulos en Wii. A pesar de que tal vez no es de los más esperados del año, demuestra que los estudios pequeños con una buena idea si pueden resaltar.

Mystery Case Files: The Malgrave Incident llega a Wii como todo un grande. No nos extrañarla ver otras entregas en los siguientes meses, su calidad los avala.

Esta serie lleva años triunfando en el mundo de las computadoras. con varias entregas que la han hecho consolidarse como una de las mejores opciones de juego de misterio. Cada capítulo se vuelve más complejo, retando la habilidad y pericia de los jugadores. Por eso, ahora que por fin ha llegado para Wii, no nos queda más que disfrutarlo y esperar que se mantengan esta clase de títulos en consolas caseras de Nintendo mucho tiempo.

Algo más que debemos destacar de esta adaptación es que al ser la primera para Wij, el nivel de dificultad tiene una curva aceptable: te lleva de la mano en los primeros niveles para que, posteriormente, puedas hacerlo sólo y comprender bien el sistema de juego.

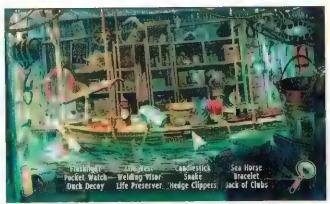
Sabemos que la decisión de Nintendo de no traer a América Trace Memory para Wii ha sido duramente criticada, pero realmente ahora que tenemos la oportunidad de jugar The Malgrave incident creemos que, sin llegar a sustituirlo, representa una buena oportunidad para los amantes de las novelas gráficas. Tiene lo más importante de este género, una historia sólida que en todo momento te obliga a mantenerte pendiente de lo que ocurre, así que la vas a disfrutar mucho, incluso si tu experiencia es nula. No dejes pasar esta oportunidad.

que pue-

dan fun-

cionarte.

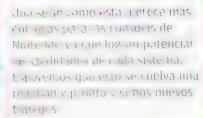
Los gráficos son buenos, ideales para el tipo de iuego. No tendrás problemas para reconocer los elementos











Las sombras son tu mejor compañía

Splincer Cell 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS

Cuando escuchamos de este juego por primera vez, hace ya más de un año, pensamos que se trataría de una nueva aventura del agente Sam Fisher, pero no es así, Ubisoft tenía otros planes en mente. Se trata de una adaptación de la entrega Chaos Theory, que tan buenos comentarios generó en consolas caseras, pero ahora potenciada por el efecto en 3D que ofrece la portátil de nueva generación de Nintendo. La misión que tenemos que afrontar no es nada sencilla, se trata de impedir que Corea desate la tercera guerra mundial, por lo que cada movimiento tiene que realizarse de manera precisa, sin acelerarse: de lo contrario, la infiltración en las instalaciones enemigas puede terminar en un parpadeo. Es primordial que aprendas a jugar con las sombras, ocultarte con ellas. no importa que la zona a la que llegues esté iluminada, puedes disparar a los focos para quedarte en tinieblas y tener ventajas.

Para ofrecer una sensación única en cuanto a gameplay, se usa el nuevo Slide Pad para que puedas mover a Sam por todo el escenario sin problemas. Además, la pantalla táctil tendrá su dosis de protagonismo en ciertos objetivos; tienes que estar muy atento a todo lo que se te indique, ya que la pronta interacción con los patrones en pantalla definirá el curso de tu misión.

El destino del mundo en tus manos

Gráficamente es de lo mejor que ha aparecido en la consola, sobre todo en lo que respecta a fuentes de luz, su manejo es muy bueno. Y ni qué decir de las texturas. el conjunto ayuda a que vivas una experiencia verdaderamente asombrosa, más cuando el efecto 3D está activado al máximo, aunque no debes olvidar descansar después de un rato de juego con esta opción activada.



Los visores nocturnos son e ementales par a con pretaalgunas misiones. No te arriesgues, tisalos sempre que sea posible, o serás descubierto.









¿Recuerdan el primer Splinter Cell que apareció para Wii?, el resultado fue realmente terrible: ocuparon los sensores de movimiento de una forma incómoda, el simple hecho de saltar representaba un fastidio. Pero han aprendido de esa versión para sacar verdadero provecho a las ventajas de la consola y no sólo implementarias por moda, pues dañan el gameplay de la obra al grado de arruinarla por completo.

Splinter Cell 3D, a pesar de que es una historia que muchos ya conocíamos, nos deja claro dos cuestiones. La primera es lo sencillo que resulta el programa en la nueva plataforma de Nintendo, y y la segunda es el gran potencial técnico, ya que "correr" un juego como éste habla del futuro tan prometedor que nos espera. Ahora bien, si nunca habías jugado este capítulo antes, es el momento justo... no te arrepentirás.



Para que siempre sepas qué hacer, el juego te ayudará en ciertos momentos con algunos mensaies.











estudia * Creación * y * Model ado de * **Video Juegos**



TOP 10

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Ocarina of Time se ha convertido rápidamente en uno de los juegos más aclamados de Nintendo 3D5, no sólo porque es una adaptación de quizá la mejor historia de Link, sino también por las nuevas cualidades que han incluido en esta edición, como el efecto tridimensional, la recreación de texturas para dar mayor definición a los personajes y escenarios y, sobre todo, la inclusión de Master Quest.





RE: The Mercenaries 3D

Capcom / Nintendo 3D5



En el CN Profile de esta edición hablamos sobre Rebecca Chambers. pero si quieres conocerla más, échale un ojo a RE: The Mercenaries 3D y sé testigo de sus capacidades. lugar a dudas, una compra obligada para Nintendo 3DS.

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS



De los títulos de lanzamiento, **Street Fighter IV 3D Edition** fue uno de nuestros favoritos, se juega excelentemente ya sea en el modo tridimensional o en aspecto tradicional. El juego en línea no te defraudará ni un momento.

Dead or Alive Dimensions

Tecmo / Nintendo 3DS

Recién estrenado en mayo, **DOA Dimensions** es una alternativa para los fans de las peleas. Además, es la primera ocasión que llega esta serie a Nintendo.



BlazBlue: Continuum Shift II

Arc System Works / Nintendo 3DS

Si eres seguidor de los títulos de peleas, espera a que disfrutes esta entrega de **BiazBlue** para Nintendo 3DS. El juego posee acción intensa, un modo de combate y personajes similares a los vistos en la franquicia **Guilty Gear**.





Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars

Ubisoft / Nintendo 3D5

Se trata de un juego de rol y estrategia basado en turnos, similar a **Advance Wars** o **Fire Emblem**. Aquí encontrarás tres modos de juego, dos de ellos de uso individual y uno más que te dará la opción *multiplayer*.



Samurai Warriors Chronicles

Tecmo / Nintendo 3DS

Uno de los títulos con más acción que acompañó el lanzamiento del Nintendo 3DS es **Samural Warriors Chronicles**, en el cual te transportas al Japón feudal para enfrentar una serie de retos y peligros que amenazan a tu pueblo.



Tom Clancy's Splinter Cell 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS



Sam Fisher es uno de los agetes secretos más populares de los videojuegos y claro, de las historias del escritor Tom Clancy. Ahora en el Nintendo 3DS podremos disfrutar nuevamente de sus intensas aventuras de infiltración y espionaje.





KUNG FU PANDA 2 The Video Game



Conviértete en el héroe que anuncia la Inyonda...

Po, el panda mas carismatico del cine, esta de recierci para protagonizar una nueva aventura. Pero no nos refe rimos a la que conociste en la pantalla grande, sino a la que está destinada a Wil por cortesia de THQ, que se nota ha crecido demasiado como estudio, lo que da como lesaltado una obra que bien vale la pena que conozcas: sol le todo, por las innovaciones en gameplay que plantea

Tortugas Ninja: Estos personajes, que saltaran a la fama en la década de 1980. han tenido diversas apariciones en videojuegos desde el NES hasta el Wii, pasando por varios géneros, como lo son acción, pelea o aventura.

Battletoads: Cómo olvidar a estos anfibios que se volvieron leyenda en NES y SNES. Durante años se ha hablado de su regreso, pero esto no ha ocurrido: lo más cerca que estuvo de pasar fue cuando se estaba diseñando un juego para portátiles, pero después fue cancelado.







Todas las actividades que te plantean son muy divertidas.





Compania: THQ Desarrollador: THQ / Categoría: Aventura/Minijuegos

























Buscando sobresalir

Ya lo hemos mencionado en diver-

sas ocasiones, los juegos basados

Si te gustó la película, este juego te va a encantar. Es una gran adaptación para Wii.











en películas necesitan ofrecer algo más que una adaptación de la historia: deben ser diferentes, justificar el pago que se hace por ellos, sin pensar que se trata de un simple objeto promocional. Todo parece indicar que THQ ha comprendido muy bien lo anterior,

Todo parece indicar que THQ ha comprendido muy bien lo anterior, porque **Kung Fu Panda 2** para Wii es un gran trabajo, sigue al pie de la letra la primera regla de un videojuego... divertir.

Lo destacado de esta nueva obra es

Lo destacado de esta nueva obra es que no vamos a usar el Wiimote o Nunchuk para jugar, será requisito esencial hacer uso de la tableta de THQ, uDraw. Ahora bien, no creas que vas a tener que dibujar pandas o tigres y ese es todo el chiste del juego. No, nos encontramos ante una aventura con algunos minijuegos, que aunque al inicio cuesta un poco de trabajo adaptarse al sistema de control, terminas acoplándote y disfrutándolo.

Libera tu furia

THE RESERVE OF THE PROPERTY OF

WE'S ADDROUGH THE OR WAS NO YOUR MARROW

- confinite participation and the second control of the second con

a Grant of the contract of the

Kung Fu Panda 2 es la muestra de que los equipos de desarrollo tienen el talento necesario para hacer de cualquier concepto un juego divertido. Está claro que va enfocado al público infantii, o a los que disfrutaron del filme, pero también se puede disfrutar sin que importe la edad o experiencia. El uso de la tableta uDraw es de reconocerse, muy bien aplicado a la jugabilidad; sólo por ese detalle merece que lo conozcas a detalle.

Termina con el mal del mundo

Atacar a los enemigos, saltar e incluso avanzar, lo vas a realizar con el *Stylus* de la tableta, como si se tratara de la pantalla del Nintendo DS. De acuerdo con los trazos que marques, será el tipo de ataque que **Po** realizará; cuenta con muchas técnicas para que puedas combinarlas y causar más daño a tus oponentes, o bien abarcar un rango mayor y librarte de varios enemigos con pocos movimientos.

Otra innovación que vale la pena mencionar es que gracias al *Stylus* puedas dibujar complementos para el escenario, de manera que te sea más sencillo completarlo, o bien llegar a zonas secretas. Además de la aventura principal, donde debes defender a tu pueblo de un sinfín de enemigos que desean apo-



derarse de él, tienes que superar algunas pruebas de habilidad y destreza en compañía del simpático bebé Po. Técnicamente, el juego es bueno, tiene buenas texturas y las estructuras de los escenarios están bien diseñadas. Pero lo mejor lo tenemos en los movimientos de los personajes, y no nos referimos solamente a las principales, sino a todos ya que incluso los enemigos tienen sus rutinas perfectamente definidas; hacen de los combates ejecuciones estilizadas.

LA CAUA (INVESTIGATION TO

Children Kirks

BANKINGS

Master:

La principal virtud de este juego es al mismo tiempo su gran debilidad. Me refiero al uso de la tableta de b. La verdad, nadie se hubiera esperado que este periférico tuviera este tipo de aplicaciones, pero lo cierto es que han adaptado muy bien la jugabilidad para que no resulte cansado ni tedioso. El problema viene al momento de pensar que, honestamente, muy pocas personas cuentan con la tableta, y no creo que alguien la compre sólo para jugar Kung Fu Panda 2. Así que es una oferta arriesgada la de THQ, pero la aplaudo ya que demuestra que desean avanzar, no quedarse en lo clásico, lo que puede llevarla a un nuevo nivel en el medio.

Crow:

El concepto como tal es atractivo. usar un Stylus a través de la tableta uDraw para controlar los movimientos de Po, pero dicha creatividad implica que debes contar forzosamente con dicho accesorio o, de lo contrario, no podrás utilizar el juego. Gráficamente no es de lo más sorprendente que hava visto en Wii. pero se mantiene en el estándar de los juegos basados en películas de animación. Lo recomiendo para los jugadores pequeños, pasarán ratos agradables controlando al personaje principal o usando el Stylus para colorear de una forma bastante práctica y novedosa. Así que si tienes la tableta, aprovecha y adquiere este juego, te va a divertir mucho.

Panteon:

iPo vuelve a la acción para demostrar por qué es el panda grande y gordo! Ya lo saben, con la cinta viene el juego, pero afortunadamente no se trata de la simple fórmula de pasar etapitas juntando cosas: es una buena opción que disfrutarás de principio a fin por su divertida temática y acción. En relación con la historia, no hay mucho qué decir, pues sigue la trama de la película, con sus tradicionales giros y escenas adaptadas para ofrecerte un poquito más de lo que viste en el cine y, así, hacer que valga más tu inversión. Si te gusta la película, no lo puedes dejar pasar; ahora que si la verdad no te agradó, mejor ni lo conozcas, porque todo el juego se trata de lo mismo.





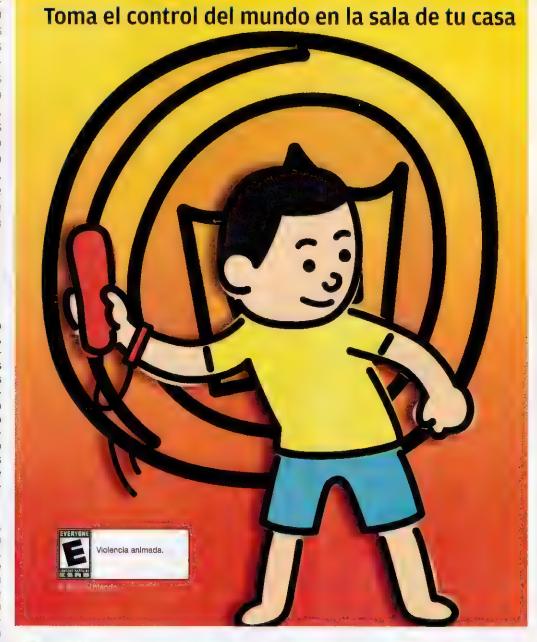
Wii Play: Motion

Nintendo se despide de su público casual en Wir con una de sus mejores entregas. Nos referimos a Wii Play: Motion, titulo que hace gala de las posibilidades del nuevo control, Wii Remote Plus, que permite movimientos más precisos, elevando la diversión en familia o con los amigos. Sin duda, una opción excelente para pasar un gran fin de semana de diversión garantizada.

Renovando concepto

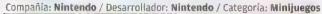
El lanzamiento de Wii produjo grandes cambios en la industria, uno de ellos, quizás el más relevante, es que todas las personas podían jugar sin importar sus antecedentes en este pasatiempo; es decir, desde el pequeño de cinco años hasta el abuelo de setenta, y todos lo disfrutaban. Obviamente, los juegos no debían ser muy complejos, las acciones a ejecutar tendrían que ser simples, pero eso sí, las actividades sumamente divertidas.

Nintendo lo logró sin problema, claros ejemplos los tenemos con Wii Sports, Wi Sports Resort, Wil Play o Wil Fit, obras que aunque sencillas, lograron su cometido: entretener. Desde hace al menos dos años La Gran N ha consentido a su público tradicional, el que goza de la acción o de las aventuras en plataformas. Pero ahora que está en el horizonte una nueva consola. parece que desea despedirse de todos sus nuevos seguidores con Wii Play: Motion, que de verdad es sobresaliente.



















- o at m







Como los verdaderos maestros

Después de que otras consolas copiaran descaradamente o intentaran mejorar el modo de juego de Wii, muchas personas pensaron que éste perdería la esencia que lo volvía único. Pero no fue así, al contrario, sólo sirvieron como homenaje a Nintendo, al mismo tiempo que hacían ver que desarrollar juegos casuales es todo un arte; no se trata solamente de imágenes agradables y agitar un control o mover las manos frente a una pantalla.

Wii Play: Motion es una recopilación de 12 juegos en los que sólo tendremos que usar el Wii Remote Plus. Lo interesante del asunto es que aquí no vamos a participar en deportes o actividades comunes, todas son muy originales. Por ejemplo, tendremos que sacar tesoros del fondo del mar esquivando medusas, defender a los habitantes de una pequeña granja del ataque de naves extraterrestres, o bien aplastar topos con un martillo.

Si nunca has tenido contacto con el Wil Remote Plus, ésta es una gran oportunidad para que conozcas sus cualidades. Cada movimiento que realices se representa de manera perfecta en pantalla, lo que permite que te concentres totalmente en las actividades y no pierdas tiempo buscando cómo acomodar el control para que se reconozcan los patrones que indíques.

Quizás el punto menos cuidado de esta obra sea, como siempre, lo gráficos. No veremos un acabado artístico, como en Epic Yarn, ni las texturas de Metroid: Other M, pero debemos decir que no afecta en lo más mínimo a la gran experiencia de juego. Lo anterior demuestra que el gameplay siempre ha sido y será el factor que determine el éxito o fracaso de cualquier obra, mucho más cuando hablamos de un estilo de minijuegos, como el Wil Play: Motion.







¿Sabias que...?

- 1.- Deca Sports es una serie de Hudson que toma como base lo visto en Wii Sports, pero integra una decena de deportes en los que jugamos en equipo, como futbol, hockey o basquetbol.
 - 2.- Wii Play: Motion incluirá (no sabemos si por tiempo limitado) un Wii Remote Plus para que puedas jugar en cuanto abras la caja. Si esperas TLO2: Skyward Sword y no tienes este accesorio, ahora es buen momento de adquirirlo.
- 3.- Carnival Games, para Wii, es otra clara muestra de que lo que Nintendo propone siempre genera resultados y algunas copias; en este sentido, debemos decir que el juego de Global Star Software es muy bueno.

Broche de oro

Mejor manera de despedir este estilo de juego no se pudo tener, Wii Play: Motion es un título increíblemente divertido. No importa tu nivel de experiencia, debes jugarlo, quedarás enganchado con dedicarle tan sólo cinco minutos. Y ni qué decir si reúnes a tus amigos: se vuelve toda una fiesta.

MARKET MASS

Master:

Aunque prefiero juegos tradicionales, como Monster Hunter 3, Tatsunoko vs Capcom o GoldenEye 007, en ocasiones resulta divertido ded.car tiempo a este tipo de juegos, que sin grandes características técnicas logran divertirnos por mucho tiempo. Wii Play: Motion es la culminación del concepto que creara Nintendo con la aparición de Wii; es una manera de agradecer al público que le fue fiel con este estilo que, repito, gustará o no, está claro que ha logrado que más personas se acerquen a este entretenimiento. Muchos se han quedado en el género, no se complican, pero otros tantos han explorado y encontrado en los videojuegos una nueva actividad en su vida.

Crow:

Así como hace un tiempo liegó Wii Play junto con un control incluido, ahora Nintendo nos muestra un nuevo paquete que trae la secuela de Wii Play, junto con un control Wii Remote Plus, que no es más que un control con el Wii Motion: Plus integrado. Con esto podrás aumentar tu galería de juegos casuales para que tengas más material al momento de compartir con tu familia o amigos. El estilo gráfico y concepto se mantiene en el mismo nivel que las ediciones anteriores. Es decir, por ese lado no hay mucha innovación, salvo la temática propia de cada minijuego. Si te gustó la entrega anterior, ésta te va a encantar por la variedad e intensidad de cada actividad.

Panteon:

Aunque siento que ya han sido demasiados juegos de este tipo, siempre son bien recibidos los titulos como éste, pues son muy divertidos, competitivos y, aunque suene a comercial, unen a la familia. La idea de este juego es simple y un buen pretexto para comprar Wii Motion Plus para todos. Aunque, la verdad, vo nunca he considerado tan imprescindible tener este accesorio. bien vale la pena comprar de una vez los controles que va lo traen integrado. Si te gustan los juegos senciflos en donde no tienes que preocuparte por salvar el mundo ni historias intrincadas, da una checada a Wii Play: Motion y quedarás satisfecho con su concepto.



Nintendo presenta de manera oficial el Wii U

El momento que todos los fans de los videojuegos -y en especial de Nintendo- estaban esperando llegó justo cuando la compañía japonesa dio a conocer los detalles de su nueva consola casera, el Wii U, que hará mancuerna perfecta con el Nintendo 3DS, su más reciente plataforma portátil, pues ambos poseen una pantalla táctil que podría convertirse en un link perfecto para la interconexión.

Mucho se había comentado sobre las características del en aquel entonces denominado "Project Cafe", especulaciones tradicionales que hacían de la espera algo más ansiado, emocionante y, sobre todo, intenso, pues tanto nosotros como todos los fans sabíamos que era justo lo que Nintendo necesitaba para ponerse no sólo a la altura de sus rivales, sino también superarlos y demostrar el porqué de que sean ellos, Nintendo, los que siempre generen las tendencias, los que marquen los puntos de referencia, los hitos, los parteaguas, aquellos que se arriesgan y que no temen trazar nuevas rutas para que la industria de los videojuegos recorra senderos que otros temen explorar.

Así, el 7 de junio llenó de fuerza al futuro de Nintendo, día que éste presentó su conferencia en el Nokia Theatre (muy cerca del Centro de Convenciones de Los Ángeles y del Staples Centre, donde juegan los Lakers), cede de la Electronic Entertainment Expo. Puntuales a la cita, se reunieron las figuras más importantes de Nintendo, como Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime para dar a conocer los títulos y novedades que tendremos durante este mismo año. Por supuesto, ya habíamos escuchado de algunos de los juegos, pero yava que pos corporadires. nos de los juegos, pero vaya que nos sorprendieron con otros tantos.



para triunfar. La consola saldrá en 2012.

Festejando el 25 aniversario de The Legend of Zelda

Con la espectacularidad que caracteriza a Nintendo, la conferencia inició teniendo música de orquesta de fondo: se interpretaba el tema de Hyrule mientras se apreciaba un video de The Legend of Zeida espectacular en la pantalla. Esto dio paso para que Shigeru Miyamoto, creador de dicha serie, nos comentara sobre los 25 años de la franquicia. Pero lo mejor no fue eso, sino también el anuncio del lanzamiento de The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (original de Game Boy) como descarga en la eShop, así como la confirmación del estreno de The Four Swords que podrás descargar gratuitamente para Nintendo DSi. Otra de las maneras de agasajar a los fans en este 25 aniversario de la levenda es con un control dorado con detalles alusivos a la trifuerza, el cual estará disponible junto con el esperado lanzamiento de The Legend of Zelda: Skyward Sword para Wii.





Nintendo 3DS, un futuro prometedor

Cuando Satoru Iwata tomó el control de la conferencia, lo hizo en grande y yendo directo a lo que muchos esperábamos: los juegos para Nintendo 3DS. Allí pudimos ver videos impresionantes, como Luigi's Mansion 2, título que luego de una larga espera no llegará al Wii, sino directamente a la pantalla tridimensional del portátil. Realmente, nos gustó el concepto que aplicaron para la secuela, pues conserva los elementos que hicieron popular a la primera entrega, como el humor, la atmósfera y el uso de la aspiradora para absorber a los fantasmas. Pero agrega detalles de gameplay que harán más dinámica esta edición, así como la posibilidad de adentrarte en múltiples mansiones, cada una escondiendo secretos especiales.

Mario Kart 3D fue otra sensación inmediata. Sin duda, uno de los juegos por los que comprarías una consola; es divertido, dinámico, retador y, por si fuera poco,

incluye novedosos elementos de juego. como un planeador que podrás activar en tu kart para desplazarte por los aires con mayor facilidad. Además, se agrega un nuevo concepto en escenarios al adentrarte en el fondo del mar para recorrer una pista como jamás lo habías hecho. En cuanto a Star Fox 64 3D, se confirmó la fecha de lanzamiento para el mes de septiembre y se especificó la posibilidad de usar fotografías como avatar para el modo multiplayer, tal cual lo puedes hacer con Ridge Racer. Lamentablemente, es un hecho que no habrá conexión a Internet para juego en línea, detalle que de haber ocurrido generaría mucha más sensación y acción al enfrentar por cielo, mar o tierra a tus rivales del mundo entero.

Super Mario 3DS es una nueva manera de experimentar el universo maravilloso de este bigotón, ya que utiliza recursos de varios de los juegos anteriores, desde los clásicos hasta los contemporáneos, e incorpora algunos de los escenarios y formas de niveles que se asemejan demasiado a lo que hemos visto en **Super Mario Galaxy**. También podemos observar guiños a **Super Mario 64** e incluso a **Super Mario Bros. 3**, siendo el traje de Tanooki uno de los más representativos, del que se diera pista desde la pasada Game Developers Conference.

De igual manera, **Kid Ikarus** volvió a ser partícipe del *show* al mostrar un nuevo video que dejó perplejo a todos los espectadores tanto por la excelente calidad visual como porque ofrece opción de combate multijugador que será compatible con tarjetas de realidad aumentada. Se nota que la idea de estas tarjetas va a ser sumamente recurrida en los juegos de Nintendo, y cómo no, si es una nueva forma de experimentar y vivir la idea de la tercera dimensión.





























Wii U: reinventa el potencial de Nintendo

La atención para Nintendo lba en incremento, pues hasta ese momento con los títulos anunciados ya se tenía asegurada una buena respuesta por parte de los medios y de los fans, pero aún faltaba un hit por presentarse. Y se trataba del novedoso control de Wii U, el cual vendría a revolucionar -nuevamente- la manera como disfrutamos los videojuegos. Este dispositivo tiene pantalla táctil de 6.2 pulgadas que interactúa extraordinariamente bien con la pantalla de televisión; es decir,

puedes jugar en tu TV e instantáneamente después cambiar la imagen a la pantalla del control (Por si tus cuates quieren ver algún partido y tu no hasteminado de jugar), transferir información o utilizar la pantalla táctil como si se tratara de la que posee un N3DS, utilizando las funciones de giroscopio y sensor de movimiento.

Por supuesto, también podrás usar la pantalla táctil como tableta de dibujo (haz de cuenta como la **uDraw** de THQ, pero mejor), almacenar tus creaciones o simplemente mandarias a la pantalla de televisión para mostrárselas a tus amigos.

Para jugar los títulos de Wil U no necesitas tener cuatro o más controles con pantalla, podrás emplear los de Wil tradicional para que tus amigo se unan a la aventura. Además, la pantalla del control te servirá para manipular los elementos visuales de alguna página web u otros contenidos mostrados en TV.







Características Wii U

Lanzamiento:

2012

Medidas:

Aproximadamente 4.6 centímetros de alto, 17.3 cm de ancho y 26.7 cm de largo.

Nuevo control:

El nuevo control incorpora una pantalla ancha táctil de 6.2 pulgadas y una línea tradicional de botones, incluyendo dos *pads* circulares análogos. Esta combinación remueve la barrera tradicional entre los juegos, jugadores y la televisión al crear una segunda ventana hacia el mundo de los videojuegos. El control recargable incluye un botón de encendido, botón Home, *pad* de control y botones A, B, X, Y, así como los gatillos L, R y ZL, ZR. Además, tiene giroscopio y acelerómetro integrados, función de "rumble", cámara, micrófono, altavoces estéreo, sensores y un *Stylus*.

Otros controles:

Hasta cuatro controles Wilmotes (o Wil Remote Plus) podrán conectarse a la vez. La nueva consola soporta todos los tipos de control de Wil y otros dispositivos, como el Nunchuk, Classic Controller, Classic Controller Pro y Wil Balance Board, de hecho, con esta última se interactúa de una forma bastante interesante, desplegando la información de tu rutina de ejercicios directamente en la pantalla táctil de Wil U.

Media:

Una ranura para discos ópticos de alta densidad de 12 centímetros diseñados para la nueva consola, así como también para los discos de Wii.

Salida de video:

Soporta 1080p, 1080l, 720p, 480p y 480l. Se requieren cables compatibles HDMI, componente, S-video y video compuesto.

Salida de audio:

Utiliza un multiconector AV Out, Salida PCM linear de seis canales a través de HDMI.

Almacenamiento:

La consola tendrá memoria flash interna, con la opción de incrementar usando ya sea memorias SD o algún disco duro USB externo.

CPU

Procesador multinúcieo basado en IBM Power.

Otro:

Cuatro ranuras de conexión USB 2.0 incluidas. La nueva consola tendrá retrocompatibilidad con los juegos y accesorios de Wil. Con esto podríamos decir que podrías conectar tu disco duro, teclado, headset y hasta el micrófono sin necesidad de estar moviendo los cables a cada instante.

Juegos anunciados

Wii:

- · Wil Play: Motion
- The Legend of Zeida: Skyward
 Sword
- Mario Party 9
- · Kirby
- Fortune Street
- Mario & Sonic
- at the London 2012 Olympic Games
- Just Dance 3
- Go Vacation
- · Rhythm Heaven
- · Mystery Case Files:

The Malgrave Incident

Nintendo DS:

- · Kirby Mass Attack
- Professor Layton and the Last Specter
- Dragon Quest Monsters: Joker 2
- Super Fossil Fighters

Nintendo 3DS:

- · Mario Kart
- · Ace Combat 3D
- · Luigi's Mansion
- · Kid Ikarus: Uprising
- · Animal Crossing
- William CLOSSIII
- Super Mario
- Star Fox 64 3D
- Paper Mario
- The Legend of Zelda:
 Ocarina of Time 3D
- · Mario & Sonic
- at the London 2012 Olympic Games
- The Rolling Western
- Picture Lives
- · Ace Combat 3D
- · Heroes of Ruin
- Resident Evil: Revelations
- · FIFA Soccer 2012
- · Metal Gear Solid 3D Snake Eater
- Tetris

Wii U:

- Assassins Creed
- Ghost Recoon Online
- Darksiders 2
- · Batman: Arkham City
- · Tekken
- Assassin's Creed
- Lego City Stories
- · DIRT
- · Aliens: Colonial Marines
- · Metro: Last Light
- · Ninja Galden 3: Razer's Edge



GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

the competence of the control of duda. Green Lantern (Communication of the party o all of the start of the so de transcription of the state of the stat

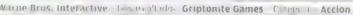
plataformas de videojuegos, entre las que destaca o ver col para Norte do 305, do ide se han aprovechado la iventiran es dectes de la comora para crear una obrir cici. Estas le acuerdo con las expectativas de ios faas.

























En esta aventura conocerás a muchos personajes importantes.

District Country

Green Lantern es uno de los personajes más populares de DC Comics. Es un héroe que tiene una gran responsabilidad: salvar al mundo de diversas fuerzas, en este caso de la de los Manhunters, que desean terminar con los Green Lantern Corps. Esto es lo Interesante del argumento, que no se trata solamente de un personaje con cualidades especiales, sino de varios elegidos que tienen la capacidad para sobreponerse a cualquier problema usando un anillo especial que les permite modificar su entorno.

La historia se centra en uno de los Green Lantern más famosos, Hai Jordan, quien debe usar todo su poder e inteligencia para eliminar a los Manhunters del planeta Oa. Nos agradó que no se trate de un juego



Un gran seguidor de **Green Lantern** es Sheldon Coopen persona, inclusio del programa **The Big Bang Theory** quien hene todo tipo de artícuos, desde camiserus nasta anillos o lamparas. Recomendados que no te pierdas esta serie.





en el que debes presionar simplemente un botón tantas veces como enemigos aparezcan en pantalla, sino que cuentas con una enorme variedad de movimientos y combos para ir resolviendo cada una de las misiones hasta llegar al final.









Los efectos en 3D están muy bien realizados. Disfrutarás de cada una de las batallas que libres.

Daniel Canada III.

Como ya escribimos, el anilio es pleza ciave para que puedas cumplir con tu objetivo, de entrada te permite generar armas, como martillos enormes, o bien aumentar el tamaño de tus puños para incrementar el daño a los enemigos. Pero no todo se queda ahí, también podrás disparar, volar, crear explosiones; en fin, todo lo necesario para que aproveches el escenario y puedas terminar rápido con los rivales, que harán todo para detenerte.

La perspectiva del Juego es en sidescroli, pero en ocasiones cambia para dar un toque de profundidad a ciertos elementos, como las batallas con los jefes de nivel, que por cierto son enormes y exigirán toda tu concentración; un descuido y tendrás que comenzar de nuevo. Realmente esto es algo que agradecemos, porque por lo regular en títulos como estos la dificultad siempre brilla por su ausencia.

El efecto 3D está bien logrado, al lgual que el uso de la pantalia táctil, ya que el gamepiay no se basa en ella totalmente, es más bien un apoyo para ciertas circunstancias. Esto te deja libre para usar los botones al momento de los combates, para no revolverte con cuestiones táctiles. Los gráficos tienen buenas texturas y efectos de luz, aunque aún se quedan por detrás de lo visto en Resident Evil o Street Fighter, para esta consola.

En **Green Lantern Corps** se tiene una especie de juramento, que dice lo siguiente: "En el más brillante día, en la noche más oscura, el mal jamás se escapará de mi vista".













Boletos en ticketmaster.com.mx









Y TAMBIÉN EN



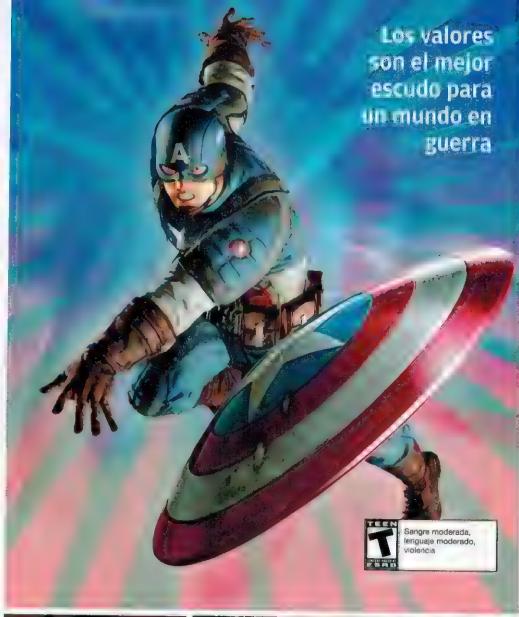
DEL 13 AL 17 DE JULIO

En el campo de paerra se han escrito mites de fusto. has, aigenas dramiticas, otras memorables, peronaiguna como la del soldado Steve Rogers, guen de la noche a a murana se convictio en la ultimaesper mza de un pars para sobrevivir all conflicto amado mundial 15ta os la historia que vivacions en Captain America: Super Soldier, de SEGA. que sera una de las cartas fur fes para el verano.

Una persona puede hacer la diferencia

Estamos ante un juego de acción basado en una película, con este antecedente muchas personas saldrían corriendo sin esperar más detalles de la obra. Realmente, no los culparíamos, la industria ha tenido infinidad de tropiezos en adaptaciones de la pantalla grande a las consolas de videojuegos, pero Captain America promete que no es un disco más de los que terminan con descuento a la semana de aparecer en el mercado.

Antes que nada, hablemos del gameplay. Los programadores se dieron cuenta de un punto muy importante, si algulen compra un juego de un superhéroe es porque quiere ver acción constante, no mundos inmensos en 3D donde tengamos que recolectar centenas de objetos para abrir puertas y encontrar... otra área con más ítems que localizar. Desde el primer segundo de juego tienes que terminar con cuanto enemigo se ponga frente a tl. Esto lo lograrás de dos maneras, con tus puños o con el escudo, pero no creas que con movimientos repetitivos, no. vas a tener un gran arsenal de combinaciones para que puedas lucirte con tus amigos. El puntero del Wilmote juega una parte vital en la aventura ya que a través de él indicarás la dirección en la que lanzarás tu escudo.







El escudo de nuestro héroe tiene varios usos, deberás dominarios todos para conseguir tu objetivo en cada escena.

El primer cómic de Captain America se puso a la venta en marzo de 1941. Nadie hubiera imaginado en aquel entonces que siete décadas después seguiría siendo uno de los personajes más populares de Marvel. En videojuegos lo vimos anteriormente en Marvel vs Capcom 2, de Arcadia, ahora está de vuelta en esta aventura para Wii.





















CAPITA AMERICA SUPER SOLDIER

Analiza tu entorno

Ya que estamos habiando del escudo, tenemos que comentarte que éste además de que es un arma de primer nivel, resulta una herramienta valiosa para la resolución de acertijos. Por ejemplo, puedes enviarlo para que active algunos interruptores que se encuentren en una plataforma lejana para ti, o bien indicar varios objetivos para que de un solo envío impacte en todos: parecido al boomerang de Link en Wind Waker.

Los escenarios han sido programados para que puedas usar todas las habilidades de Captain America en tu beneficio. No será sólo avanzar hasta el final, en ciertas partes habrá puzzles esperando por ti; quizá no te vas a tardar horas en superarlos, como en algún Final Fantasy o Trace Memory, pero si agregan variedad a la aventura.

Los gráficos son el punto polémico del juego, no porque sean malos, sino porque se adoptó un estilo colorido para que resulte parecido

su deceso.

laboratorio.

El escudo de Captain America no está hecho de materiales convencionales, sino de la aleación más poderosa del planeta, el vibranium... Sí, así es, de éste se originó el adamantium de otro de los personajes famosos de Marvel: Wolverine.





Gracias a la movilidad, puedes crear combos para dañar a varios enemigos.





es un exceso en títulos basados en superhéroes. Sin embargo, lo cierto personales.

a un cómic, lo cual para muchos ya es que todo corre de manera fluida, sin cortes entre las rutinas de los

¿Sabias que...? Assemble on As Francisco con services to the Company of the C 2.- Como preambado para su cinta, en Iron Man 2 se puede ver a Tony Stark usando il escholo de Cancalo America dicenso indica il mosan k in a segreta parkella de **contain Accorde**, U.S. ogranista en 1944. In al primer banco destinates en incomit salorismo matalitation.

Una manera distinta de salvar el mundo

SEGA ha realizado un gran trabajo en esta adaptación, no es una obra maestra, pero resalta dentro del catálogo de este tipo de títulos; se comienza a notar el despunte que se esperaba en estas traslaciones. El control de Wil ofrece una inmersión que no se ve en otras consolas, sin mencionar la gran oferta de combos que puedes aplicar a los enemigos. Captain America: Super Soldier para Wii te mantiene ocupado un buen rato, la acción y reto son sus principales caracteristicas. Es de los mejores juegos de superhéroes que han aparecido en mucho tiempo, tal vez desde la primera versión de Spider-Man, que apareciera para GCN.

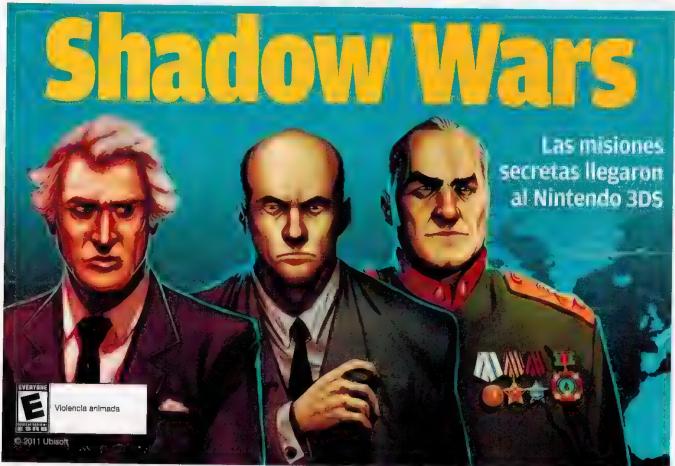
RANKINGS

us , o , o , stadouniden ; liar stento que le para nu quec

in to squege an penjor annimen do das

TOO DBS

Tom Clancy's Chost Recon:



La saga **Ghost Recon**, de **Tom Clancy**, se ha posicionado como una de las más importantes en cuanto a estrategia militar se refiere; por supuesto, respaldada por el nombre del famoso escritor de novelas de inteligencia militar y política. Ahora, con **Shadow Wars** para Nintendo 3DS, Ubisoft ha tomado la decisión de dar un giro al gameplay e

incluso al concepto del juego en sí, pues no se asemeja a los anteriormente vistos. Es decir, se enfocaron en diseñar un título de estrategia basada en turnos (como Fire Emblem o Advance Wars, por ejemplo), pero... ¿habrá sido un cambio para mejorar? ¿Qué tan bien se llevan a cabo los combates? ¡Entérate de esto a continuación!







Compania: Ubisoft / Desarrollador: Ubisoft / Categor'a: Estrategia















La versión de Shadow Wars para N3DS no sólo cambia en el gameplay, sino también en los efectos tridimensionales que Ubisoft integró al juego. Estos son de carácter visual, pues no interfieren en ningún momento con el estilo de juego; es decir, no interactúan entre planos para esconder objetos, medir distancias o moverte entre primer y segundo plano para esquivar los ataques enemigos. La historia principal se extiende a través de 37 misiones que se traducen en múltiples horas de acción. En cuanto entres a una misión, estarás al mando de seis soldados hábiles (varía dependiendo de la misión) en diversas disciplinas (francotiradores, soldados, fuerza bruta, fantasmas, ingenieros y médicos). Deberás checar sus perfiles, pues de ello dependerá mucho si ganas o pierdes: toma en cuenta que el soldado indicado en contra de un enemigo específico podría darte ventaja en una lluvia de plomo.

La perspectiva es isométrica, por lo que tendrás plena vista de lo que acontece en el perimetro, y si necesitas desplazarte a otros cuadrantes, puedes hacerlo con unos cuantos clics en el D-Pad para mover el cursor y enviar a tu tropa hacia un punto específico. Recuerda que en este tipo de juegos en cada turno que tengas aparecerá una cuadrícula que te mostrará los cuadros de avance que tiene tu personaje, así como también los límites de ataque, o si se encontraría en un rango enemigo. Así que te será útil ocasionalmente pasar por zonas que puedas usar como cubierta: casas, paredes, árboles o rejas.



Los juegos de estrategia han tenido muy buenos resultados en las consolas portátiles, y ahora Ubisoft aplica el formato a una de sus franquicias más populares.













Si ya dominas el modo principal, estarás capacitado para enfrentar otros retos, como las Skirmish Missions, 20 escenas que te ofrecerán la mayor experiencia táctica y de estrategia, que experimentarás de manera individual. Por otro lado, si quieres adentrarte en los combates multiplayer, podrás seleccionar de entre 10 eventos, en donde demostrarás tus habilidades en la zona de ataque al liderar a todo un escuadrón de amigos. El punto negativo en el modo multiplayer es que se limita al juego local, por lo que si tú, como nosotros, tenías la intención de disfrutar de este juego con otros soldados del mundo, no lo podrás hacer; es una lástima, pues la acción en línea es algo ya casi obligatorio en estas fechas.

¿Sabías que...?

- 1.- Ghost Recon Advanced Warfighter ha sido uno de los títulos más controversiales de la serie, al menos en nuestro país pues la acción se desarrollaba en las calles principales de la ciudad de México, luego de que el presidente mexicano permitiera una operación con soldados estadounidenses para rescatar a su homólogo de EU, una historia bastante polémica.
- 2.- En noviembre de 1998. David Michaels publicó una novela basada en la historia y concepto de **Tom Clancy's Ghost Recon**. Se trata de un *thriller* militar sobre la infiltración de los **Ghost en China** para buscar y destruir a un grupo llamado Spring Tiger.
- 3.- Entre alguna de las publicaciones de Tom Clancy podemos encontrar The Hunt for Red October. Red Storm Rising, Patriot Games, The Sum of All Fears, Dead or Alive y varias más.

Es bueno que las compañías se atrevan a modificar sus clásicos estilos de juego que aplican a ciertas franquicias. Muchas veces es un gran acierto el cambio: otras, resulta en algo inesperado que termina no siendo del agrado de los fans. Respecto de Shadow Wars, el cambio fue insospechado, pero nos da una nueva perspectiva de Juego aplicando los elementos de un clásico juego de estrategia. Al principio puede que no te atraiga tanto, pero ya que dominas los movimientos y conoces la función de cada uno de los soldados, la emoción irá en incremento exponencial.

RANKINGS

Master:

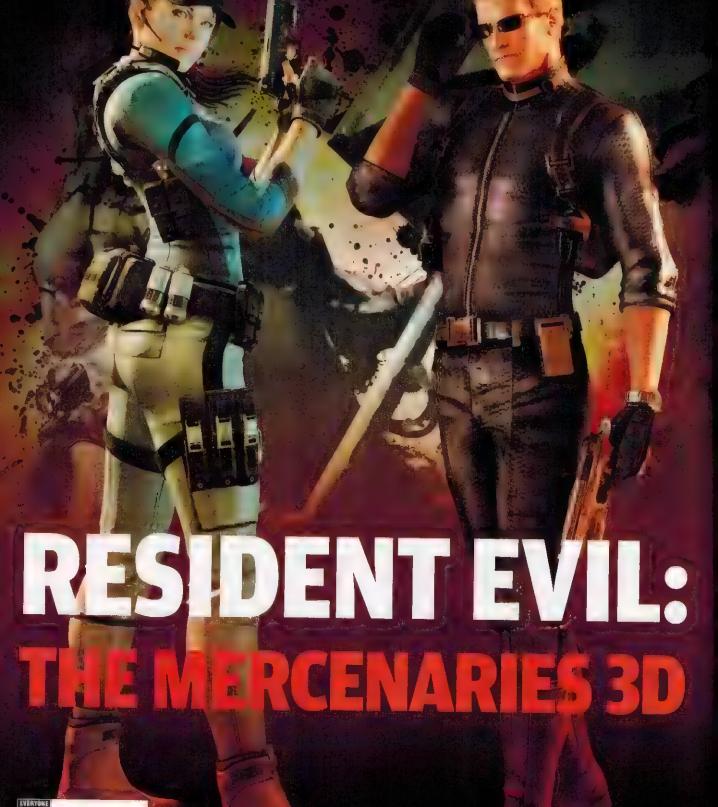
Honestamente, hubiera preferido que esta serie llegara en su estilo tradicional a Nintendo 3DS. La consola tiene todo el potencial para lograrlo pero, bueno, eso no significa que Ghost Recon para N3DS sea malo; de hecho, es una excelente opción de estrategia en tiempo real. Los fans de este género seguro quedarán fascinados, sobre todo por la intensidad de las partidas, tienes que pensar muy bien cada movimiento. Si decides adquirirlo, no te vas a arrepentir, pero espero que Ubisoft pronto nos presente un título con el formato que a todos nos gusta; el sistema tiene la capacidad para soportar una aventura así y mucho más pero, bueno, por ahora nos toca esperar.

Crow:

Soy fan de casi todos los juegos de Tom Clancy, en especial de Splinter Ceil o Rainbow Six, pero la linea Ghost Recon se ha ganado también un buen lugar en mi lista. Fue contundente el cambio para esta versión de Nintendo 3DS aunque, efectivamente, luego de jugarlo un rato y comprender los lineamientos básicos del combate por turnos todo luce más relajado y prometedor. Estoy seguro de que los fans de la estrategia quedarán encantados con esta edición, aunque muchos de los que esperaban un Ghost Recon tradicional probablemente no queden tan convencidos. De cualquier manera, te invito a que le des una oportunidad, de seguro te sorprenderá.

Panteón:

Para regocijo de los fans de las obras de Tom Clancy, un nuevo título de la serie está disponible para el genial 3DS. La verdad a mi no me entusiasma tanto, debido a que la verdad no soy tan fan ni de los juegos de este tipo, ni de las series de Tom Clancy, aunque debo mencionar que son muy buenas, pero simplemente no es mi máximo. Ahora que si te gustan los juegos de estrategia, con toques bélicos y sobre todo, la interesante maestría de Clancy en la historia y trama de sus juegos, no te lo puedes perder por nada del mundo. Eso si, te recomiendo que lo cheques antes de comprarlo si tienes la oportunidad, así no tendrás sorpresas desagradables y podrás decidir mejor.



Sangre y violencia.

48 RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

@ 2011 Capcom

Los mercenarios llegan al N3DS

PUT to PITTING do The Legend of Zelda: A Link to the Past on el Game Boy and mi derection one of In a far to Four Swords to exite the fall que mas rant, to Alinendo Linzo oftenbridgh it doc a mi i Marendo Gametala क जल्लान, विस्ताव TLOZ: Four Swords Isi mis.na e po temas tener ther Resident Evil: The Mercenaries, fit ilo que r de o ode le la ciuta लां कि कि महत्र प्राप्त क्रिकी 1) Resident Evil, III. 1911 correction para o mercado яттент Раз соньевли erriance of the formular in a repair y asi Tenant occessiva este creativo to dr. combate, e. cual se , mp. 1, r. 20 de li na forma tan importa le que ano a ya es it it to jude, endiente para la la l'ederación de por-I HIES de MINEURO





En cuanto se anunció el Nintendo 3DS, rápidamente Capcom puso ante nuestros ojos lo que será la primera entrega de la línea principal para N3DS: el denominado **Resident Evil: Revelations**, que de seguro te dejó tan impactado como a nosotros al no estar tan despegado de las imágenes que una consola casera de la competencia podría exhibir. No obstante, recibimos más impacto cuando la compañía presentó avances de un segundo título de **Resident Evil** para el Nintendo 3DS, y que saldría mucho antes que el mencionado **Revelations**. Claro, nos referimos a **The Mercenaries** 3D, que promete una alternativa más completa a lo ya visto como minijuego dentro de otras historias principales.

Lo interesante es que disfrutarás de escenarios remasterizados de **Resident**Evil 4 y Resident Evil 5 para que te sientas familiarizado con la zona de acción. Pero no te pongas tan cómodo, ya que se han habilitado ciertos elementos que harán tu experiencia de juego más dinámica; además, se trata de una carrera contra el tiempo, elegirás a tu personaje y al ingresar al escenario tendrás que ubicar los núcleos de enemigos que más puntos puedan otorgarte. Entre más aniquiles, mejor será tu rango al final de ta misión, así que hazlo rápido y con tiros contundentes, certeros, para que no gastes ni municiones ni tiempo adicional en deshacerte de algún enemigo.

Cada uno de los personajes posee una historia particular, así que será interesante terminar el juego con cada uno de ellos para conocer bien cómo llegaron a esta misión especial.

¿Sabias que...?

Le Como una estrategia adicional, Capcern anuncio que en Resident Evil: The Mercenaries se inclura un liveve de no de Revelation, con lo que podras conocer de lorma práctica cómo se vera la próxima entrega para Nintendo 3DS, que se ha dicho que sera la continuación de Resident Evil 5.

ias cuales deberás enfrentir a les utversanes en un tempo dennado en supuesto, la pulniena a mov esportante, así que recuerdo que disparos en la cabera serán ruimantes, mientras que en las utrinas ralentizarán a tus rivales

nar encontrarás a Chris Redfield.

Krauser, Hunit, Jill Valentino.

Rebecca Chambers Albert

Wester y Proposition of the Concepto de Morcanaries.

Jella Claire Redfield. Sin embargo Leon S. Kennedy es uno do los grandes ausentes, ¿Sera que Cancom nos tendra una soraresa más adelante, o de plano lo esperaremos hasta la secuela?





Compañía: Capcom / Desarrollador: Capcom / Categoria: Acción

















¿Solo o en equipo?

Si has visto muchas películas de Rambo o te gusta medir tu nivel de jugador de forma personal, podrás participar en el modo de juego individual en el que te enfrentarás a todo tipo de zombis que aparecerán en los diferentes escenarios. Pero si quieres disfrutar de una excelente forma de juego por equipo, basta con que ingreses a la conexión Wi-Fi para reunirte con alguno de tus amigos, o reclutar a otro mercenario que esté dispuesto a experimentar el combate cooperativo. Desafortunadamente, esta segunda opción sólo es viable para dos jugadores simultáneos, y no es que sea malo esto, pero sí nos hubiese encantado un grupo mayor para vivir algo de la intensa acción que hemos visto en títulos multiplayer online como Call of Duty. GoldenEye 007 o The Conduit.

Cada misión tendrá un tiempo específico para realizarse. Tu objetivo, además de sobrevivir, será aniquilar a tantos enemigos como te sea posible. Prueba con cada uno de los personajes, pues poseen habilidades únicas que podrían ayudar.







Krauser es uno de los villanos de RE4, y ahora lo vemos como un mercenario.

Reunión de personajes estelares

Hasta el momento se han integrado ocho personajes a la lista de mercenarios, quienes participarán en la entrega de Nintendo 3DS. Todos ellos han mostrado sus habilidades en alguna de las versiones anteriores de la línea principal. Aquí tendrán que demostrar su potencial, veiocidad y habilidad para jalar el gatillo; de lo contrario, necesitarás mucha suerte cuando enfrentes a los enemigos principales que van más allá de los poco astutos ganados... Hallarás a rivales tan brutales como el **Executioner** (a quien seguramente conociste en **Resident Evil 5** o en la cuarta película de **Resident Evil 9** y el **Popo Karimu**.

Un detalle que hará diferente esta experiencia de juego es, sin duda, el efecto tridimensional, dará mayor profundidad a los escenarios que, por cierto, lucen de lo mejor que hemos visto en cualquier consola portátil que exista actualmente. Pero también se disfruta considerablemente bien sin dicho efecto; como sea que lo juegues, no quedarás defraudado. En cuanto al gameplay, se mantiene tal como ha ocurrido en los minijuegos anteriores; no obstante, Capcom agregó una nueva cualidad a través de los *Skill Slots*: podrás elegir de entre 30 acciones para poner tres a tu personaje, éstas mejorarán tus reacciones de velocidad o fuerza, también la de las armas, en cuanto a rapidez de carga o potencial. ¿Listo para ser un mercenario?

En conclusion

Resident Evil: The Mercenaries 3b es uno de los títulos más impresionantes para el Nintendo 3DS en cuanto a calidad de ima gen. No dudamos en que se convertira en uno de los favoritos para las retas, no solo para los fans de Resident Evil, sino tambien para quienes quieran un buen titulo que convine reto. habilidad, astucia y agilidad La cantidad de mapas es hasta cierro punto aceptable, aunque no hubiera estado nada mál que agregaran unos más, Lo mismo que en la lista de personales. pues para ser un juego compie. to basado en The Mercenaries ocho contendientes nos parecen pocos. Ojalá que para el próximo exploten más el concepto. para que la emoción de este título de acción continúe

RANKINGS

Resident has a page of the PARTY AND PARTY AND RESIDENCE OF PERSONS AND The same of the sa Tree you do not be a second and the first of country to the country of the coun to I Brack will have the bearing The second second second PROPERTY AND A STREET, MANAGEMENT e la franții), song Malien pai Valențiis y latieus (Charless II) III in the second second second and to be discussed to the beat the The state of the s and hall specify the specific

Cron

Company of the Market Company of the the principal first Legal Landson more the first in the manufacture is a second the state of the state of the state of The particular and the second g r. 8 8. 1 , 1 i . 12 0 , 1 c . . . eff 'n trange efriebritie terige TO A CONTRACTOR PROPERTY. publication and only the party lake it Marija Marija da Marija

Faither

per all the state of the Court Property of the second second THE PARTY OF THE P Company to Land to the Company of th The state of the s The state of the s THE KAME MINE TO BE The Proposition S. 10

BBVA Bancomer

Winner Card

Si eres Winner, te espero en mi campus.

Incrementa tu saldo en \$3,000 y llévate

al instante una membresía de Cinépolis

con 8 boletos y además

puedes ganar un lugar

para entrenar en el

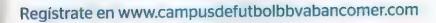
Campus de Futbol

BBVA Bancomer.

Y tú, ¿qué esperas para ser un Winner?







adelante.





Dicen que en gustos se rompen géneros, pero las opiniones muchas veces varían más allá de sólo decir: "a mí me gusta", pues hasta los fans de una franquicia llegan a opinar en contra de los detalles en los que fallaron los desarrolladores. Por otra parte, hay a quienes una serie no les agrada del todo, pero llegan a reconocer cuando los creadores se sacan un diez rotundo. De eso se trata esta sección, de poner las cartas sobre la mesa y no dejarnos llevar nada más por ser fans de hueso colorado, sino analizar los juegos de manera objetiva y compartir nuestras impresiones con los demás para que todos puedan ver más que un título en la caja del juego. En esta ocasión tenemos la última entrega portátil de la aclamada serie de Konami, Castlevania, así que pónganse cómodos y tomen sus ajos, porque vamos a comenzar.



A favor:

Dejundon — H

Uno de los cambios agresivos que valieron aplausos a Order of Ecclesia fue algo que ya hemos visto que funciona en juegos anteriores, aunque aquí lo hicieron bastante bien para que los fans no se molestaran. La idea es que otros clanes y personajes puedan entrarle al quite en contra de Drácula, va sea porque son descendientes indirectos de los Belmont, o simplemente porque no había nadie más. En el caso de OoE. se trata de una orden dispuesta a dar su vida con tal de acabar con el Señor de las tinleblas, y la más apta para la tarea es Shanoa, quien es capaz de usar los "tatuajes" que contienen el poder de destruir a Drácula con su mismo poder oscuro.

Como siempre, la calidad de los **Castlevanias** es notable, pues tanto en cuestión gráfica como en su excelente música no hay queja alguna. Es impresionante lo que hicieron con cada uno de los lugares a explorar. Por otra parte, la jugabilidad es por demás genial; **Shanoa** se controla de una manera cómoda, y puedes tener hasta tres juegos de *Glyphs* a la vez, para que no pierdas demasiado tiempo configurando elementos en el menú de accesorios como pasaba anteriormente.

POMER TOWNSON

Shanoa no solamente es una guerrera determinada que posee las cualidades y entrega de los grandes héroes, sino que además se torna uno de los personajes más enigmáticos de la serie por su carácter desinteresado y por los eventos que rodean su vida. Ella pierde sus memorias y emociones, por lo que es enviada a buscar a su colega Albus, quien es el responsable de su pérdida y del hurto de los Glyphs, que poseen el poder del mismísimo Drácula. No teniendo memorias ni emociones, es incapaz siquiera de sonreír, pero incansablemente decide terminar su labor. Los giros que da en la historia en su aventura y carácter la convierten en una de las heroínas más interesantes de Castlevania, aspecto que no podemos dejar de clasificar como uno de los puntos a favor de esta entrega.

Alexandron to the lever re-

Como lo hemos comentado, la repetición y abuso que vimos en los Castlevanias anteriores restó puntos enormemente a la franquicia, pues ya sabíamos que un nuevo Castlevania portátil significaba buscar más cuartitos y conseguir cualquier tipo de ítem. Por fortuna, Portrait of Ruín incorporó un sistema de juego novedoso de dos personajes simultáneos y menos chácharas que localizar; asimismo, Order of Ecclesia siguió sus pasos al simplificar las cosas por localizar y los cuartos ocultos, to cual lo hace mucho más amigable y divertido de jugar.

Los lectores opinan:

El mejor Castlevania portátil

Yo soy de la opinión de que **Order of Ecclesia** es, por mucho, la mejor de todas las versiones portátiles de la saga. Tiene todo lo que nos ha gustado a los fans y, la verdad, se lucieron con los gráficos, música, efectos e historia, ila cual es increíble! Hay detallitos que no me agradaron, como las misiones, que quitan mucho tiempo. Pero por lo general es mucho mejor que los otros juegos, especialmente que

Aria y Dawn of Sorrow. porque la verdad no termina de gustarme toda la onda esa del eclipse y que Soma sea el heredero; no tiene ni la mitad de originalidad que Order of Ecclesia en cuanto a la historia. Hasta que no veamos algo en el 3DS, creo que seguirá siendo mi favorito de todos los portátiles de esta increlible serie.

Aldo Almanza

La originalidad cuenta mucho

¿Qué se puede decir sobre un **Castievania** tan bueno como éste que no se haya dicho antes? Es genial en todos los sentidos. Yo quedé enamorado de **Shanoa** y del juego en sl; su historia es mucho más interesante que la clásica de los amigos/rivales que tanto chotearon en otros **Castievanias**, no sólo de los portátiles, sino también de los caseros. A pesar de que me han gustado las otras

versiones anteriores, considero que ahora sí se aventaron un diez rotundo con **Order of Ecclesia.** Espero que no sea la última vez que veamos a estos personajes, pues estaría muy padre una secuela en donde volviera **Shanoa** y que tuviera aparición su hermano **Albus** (al menos en espíritu, como **Eric Lecarde**).

Antonio "El último Belmont" Suárez

La heroina de este

juego es enigma-

carisma increible.

nicieron más atra-

tica y posee un

elementos que

vente a UnE.

Castlevania: Order of Ecclesia

La saga inmortal ha tenido muchas entregas a través de los años, aunque las versiones portátiles se han enfrentado más con la crítica por varias razones, como su gameplay o su dificultad. Pero un detalle que nos llamó la atención desde la salida de Circle of the Moon fue que todos fos Castlevanias subsecuentes han tenido la temática demasiado similar y el modo de juego del excelente Symphony of the Night. Por esto queremos ver más a detalle los puntos a favor y en contra de esta entrega, que llegó a un mercado lleno de fans molestos que ya no queríamos más "pan con lo mismo". Para tratar de separarlo de la repetición, Order of Ecclesia presentó atrevidas propuestas que veremos a continuación, aunque como siempre hay opiniones divididas acerca de esta arriesgada estrategia.



Mismen ordenó una repetición?

Podríamos decir que los Castlevanias portátiles se pueden dividir en dos tipos básicos: los de acción clásica, que abarcan desde Castlevania: The Adventure hasta Castlevania Legends, donde predominan las armas secundarias y un gameplay lineal. Con la llegada de Castlevania: Circle of the Moon, se marcó y continuó una temática de exploración al estilo Metrold, lo cual no fue malo, pero la repetición resultó demasiada v esto continuó con Order of Ecclesia. Aunque cabe mencionar que, afortunadamente, hay varios sitios por separado para explorar (como en el anterior Portrait of Ruin), lo cual a pesar de que sigue siendo cansado, lo es menos que revisitar cientos de veces el mismo castillo.

Cartitas, libritos, almas y tatuajes...

Para ofrecernos algo "nuevo", quisieron disfrazar la exagerada repetición con un modo de ataque que técnicamente es igual en cada entrega. En uno nos presentaron un sistema de cartas para dar poder extra al protagonista (Circle of the Moon); en otro, libritos que hacían lo mismo (Harmony of Dissonance). Después el personaje principal podía absorber las almas de los enemigos (Aria/Dawn of Sorrow). y finalmente lo cambiaron a habilidades que puedes usar para atacar, curarte, etcétera (Portrait of Ruin). Aunque el uso de los tatuajes está mejor pensado y forma parte fundamental de la trama de Order of Ecclesia, la verdad es que sigue siendo lo mismo que antes: cartas, libros y aimas, ¿no crees?

Misiones y escenas difíciles

Uno de los elementos que han sido del desagrado de la mayoría de los fans son, sin lugar a dudas, las escenas en donde hay muchos enemigos y no puedes salir, como el coliseo de Circle of the Moon. Por fortuna, estos sitios han sido manejados de maneras cada vez más amigables en cada entrega, pero no por eso dejan de ser más que un desafío a tu habilidad, un reto a la paciencia, porque a veces hay que pasarios todos a la primera. Otro detalle un tanto molesto es la lista de misiones que te mandan y debes cumplir si quieres tener ítems poderosos o cosas variadas. Aunque este par de elementos están tonificados en Order of Ecclesia, no dejan de ser un pretexto para hacerte volver a jugar el título, pero en lugar de aumentar el Replay Value, llegan a tornarse cansados y tediosos, más si no tienes mucha habilidad con el control.

Los lectores opinan:

Dos son mejores que uno

Sé que los Castlevanias han sido primordialmente para un jugador, pero viendo todos los modos extras que tuvo Portrait of Ruin me hubiera gustado mucho uno similar con Shanoa y Albus combatiendo al mismo tiempo. Siento que en PoR eso le ayudó a tener un meior nivel de Replay Value, y que cast no fue explotado en Order of Ecclesia. Por lo tanto, espero que lo tomen en cuenta tal vez para una nueva entrega de la serie, pues seria genial un Castievania doble al 100%. Antonio "El último Belmont" Suárez

Pan con lo mismo

Yo pienso muy diferente de la mayoría de los demás fans de la serie en cuanto a la historia de Order of Ecclesia, pues creo que el hecho de que Albus haya tenido buenas intenciones al final y que el verdadero "malo del cuento" sea el lider de la orden son clichés va bastante usados. El juego en si es muy bueno (no

deja de ser un Castlevania), pero en relación con la originalidad de la serie, considero que tiene mucho en donde en verdad no ha habido mucho cambio desde hace tiempo. Ya es hora de que lancen algo más original, como lo fue Castievania Judgment.

Carlos Hernández J.











Castlevania: Order of Ecclesia es uno de los mejores juegos de la serie, y por mucho uno de los mejores en cuestión portátil, siendo su competidor más cercano Portrait of Ruin. Su originalidad y estito lo marcan como un cambio bastante bueno dentro de lo que ya estábamos acostumbrados con las entregas para llevar, y que entre perfectamente en la historia canónica de la saga es porque no complica la trama. Si todavía no lo has jugado, dale una oportunidad y verás a qué nos referimos. Escríbenos a: afavoryencontra@clubnintendomx.com para que nos comentes qué te gusta y qué no de tus juegos favoritos. En la próxima entrega veremos pros y contras del más reciente astro portátil de Nintendo, el 3DS, ¡Escribenos y compartenos tus opiniones!

UN VISTAZO A JAPON

ocas son las series que logran trascender, que de alguna u otra manera nos ayudan a cambiar nuestra perspectiva de la vida. Una de ellas es **Full Metal Alchemist**, anime que es considerado por muchos como el mejor de todos los tiempos, incluso por arriba de otras obras magníficas, como **Evangelion** o **Dragon Ball**. Si no lo conoces, vamos a habiarte un poco de él, de sus orígenes e historia. Este último elemento es el que le ha valido colocarse en el corazón de los aficionados. Los juegos de la serie son clasificaicón Teen.



Una década de cambios

Full Metal vio la luz por primera vez en 2001 en forma de un manga publicado en la revista Shonen Gangan, escrito y dibujado por Hiromu Arakawa. Fue tanto su éxito, que un par de años más tarde incursionó por primera vez en el mundo del anime, con una serie de 51 capítulos maravillosos que cautivaron al público. Pero existió un pequeño problema, el estudio BONES no contaba con el final original del manga, situación que resulta muy común en el medio.

Como éste continuaba, pero el estudio ya debía terminar la historia, decidieron realizar su propio final, que si bien no es para nada malo, no es el que su autora tenía pensado y que viéramos en manga hace exactamente un año, en junio de 2010. Un argumento como el de esta obra no podía quedarse sin una segunda adaptación, por lo que en 2009 de nueva cuenta BONES realizó el trabajo, ahora con el nombre Full Metal Alchemist: Brotherhood, con una historia más apegada al manga, incluyendo el fantástico deseniace.



La segunda versión de la serie no sólo tiene inejores animaciones, sino que también cuenta con escenas cargadas de dramtismo o emotividad que antes no existia:





Full Metal



En FMA in all the histories communication to in order a fine off our color. See masses to present the series of que para expensive se piece on setting at objeto a minimal order to the community of the disposition of objeto a minimal order to disposition of objeto a minimal order to disposition of objeto and the problem and more meteric. So a restrict and problem on the amount of the period of the disposition of the amount of the period of the objeto obj

corp. 1. 15 gran a videojungo, um nie silan es Cispisadores a videojungo, um nie silan es moldosskie par mucheo je moja par je bara

on a name of the state Alchemic D

la pantalia tàctii para crear los famosos circulos de transmutación que crean los protagonistas para sus combales en la serie





n programme (2 m) in the second of the secon





En la vida no todo es felicidad...

La trama de Fuil Metal Alchemist es gloriosa, una obra de arte en la que juegan con nuestras emociones en cada capítulo. En ella conoceremos a dos hermanos, Edward y Alphonse Eiric, quienes viven con su madre en una pequeña población en Europa. Su vida era sencilia, feliz, hasta que su padre, un gran alquimista, tuvo que partir dejándolos solos con su esposa. Pasó algún tiempo, y los pequeños lograron aprender varios secretos de la alquimia; su futuro era brillante ya que nadie a tan temprana edad había logrado avances como los de los hermanos Eiric.

Pero la tragedia estaba esperando el momento correcto para actuar. Una epidemia que azotó la región terminó con la vida de la mamá de **Edward** y **Alphonse**, dejándolos desamparados, sin una sola persona que pudiera ayudarlos. La soledad es una terrible compañera, juega con los actos de la gente, los pone a prueba; resistirla es casi imposible, el dolor que provoca es tal que se busca cualquier manera de alejarse de ella.

Los hermanos **Eiric** tomaron una determinación: usar la alquimia para regresar a su mamá. No se resignan a olvidar su mirada, esa sonrisa con la que los veía jugar; saben que esa era su felicidad, los tiempos en que todo estaba perfecto, y desean recuperar esa alegría a como dé lugar, no importa que deban violar la prohibición de la alquimia... regresar a un humano a la vida.











Edward es el hermano mayor. Después de los trágicos acontecimientos, ma uncarga sodo el tiempo del cuidado de Alphonse, a quien quiere como a nada en el mundo, cor lo qui hará lo que sea por verlo feliz. No tiene más por qué pelear en la vida.





A diferencia de muchas senes, aqui no todo resulta bien para los protagonistas. En muchas ocasiones se tendrán que entrentar a verdaderas tragedias que complicaran su destino.

Después de pensarlo y realizar algunas pruebas, ambos hermanos están listos para el examen final: traer a la vida a su mamá. En un pequeño cuarto de su casa preparan todo, tienen los materiales que se necesitan para tan extraño acto; crean un círculo de transmutación y comienza el espectáculo. No logran traer de vuelta a su ser querido... sólo consiguen generar una criatura asquerosa con forma humanoide, pero aún así deben cumplir el pacto; obtuvieron aigo, ahora deben dar otra cosa a cambio.

Edward pierde una de sus piernas, mientras que Alphonse todo su cuerpo. El mayor de los hermanos Eiric está a punto de perder todo en la vida, sabe que puede quedarse completamente solo, pero no, esta vez luchará y hará otro sacrificio para continuar ai lado de su hermano. Así que antes de que el alma de Al se pierda por completo, la liga a una armadura... lo cual representa un trato más. Edward pierde ahora su brazo derecho, pero es un pago mínimo por mantenerse con su hermano.



n Edward se le conoce como el Alguimista de l'Acero por las protesis mecànicas que tiene en el cuerpo. Esto ha confundido a más de un personaja

mains Etric, creen que el alquimista de Acero es Alphonse debido a que el presenta una armadura completa. Nadie sabe que en realidad su alma está ligada a tal objeto, por lo que lo tratan como una persona norma

Subservicture que informar a la mamil, l'évaire poudé tens que informats peruparation par les plants y la formats peruparation bite set dies Ademin, les transportats por la competit de la la la gar parecia des sites provincials que la literation de paraticular en compleja de la que piensa y atominent de compleja de la que piensa y atominent de compleja de la parapiensa y atominent de compleja de la parapiensa y atominent de compleja de la parapiensa y atominent de compleja de la final paraticular pero di mesero l'empe de la la hisbilidad para que pueda bacer manerata taciones sin la moderdad de dissipar las circulars de podre.

El mundo espera por los valientes

Por desgracia, la transmutación no salió como ellos esperaban, el shock ha sido fuerte, sobre todo para **Edward**, ya que su hermano, el pequeño **Alphonse**, ha perdido su cuerpo... pero no su valor; lo apoya en todo, sabe que ya que su hermano carece de dos de sus extremidades él debe ser su apoyo. Ahora viven en la casa de una amiga, ella es una experta en mecánica, por lo que no tarda en crear prótesis especiales para el mayor de los **Eiric**.





Tiempo después, un alquimista nacional, Roy Mustang, decide visitarlos para conocer su historia. Sabe que cometieron un grave error al violar el código de la alquimia, pero también reconoce que no cualquier persona tiene esa capacidad, por lo que los convence de unirse a sus fuerzas como alquimistas nacionales, para ayudar a su país contra las guerras que pudieran acontecer en el futuro.













Tanto Edward como Alphonse aceptan unirse porque saben de un poder desconocido que podría ayudarles a ver nuevamente a su mamá y a recuperar el cuerpo de Al, se trata de la famosa piedra filosofal. A partir de ese momento, comienza un nuevo camino para los hermanos Elric, deben viajar por todo el mundo siguiendo en ocasiones pistas que más que otra cosa son sólo rumores. pero mantienen viva su esperanza: el sueño de abrazar a su madre una vez más, como una familia integra.

o y new y syder to receive y union → labbigare sability out extending union in tours his tempos. Morning acceptable

myona oz iss voaciona, que se se se securio de la Maria del Maria de la Maria de la Maria de la Maria del Maria de la Maria dela Maria de la Maria de la Maria dela Mari

OFFICE OF SUPPLY OF S



El valor de la vida

La serie es de las más emotivas de todos los tiempos. Un anime como éste es en verdad muy complicado de encontrar, en cada capítulo o página nos deja ver que jamás hay que darse por vencido ante nada, que la peor de las tragedias representa también una oportunidad de crecimiento... de levantarse, secarse las lágrimas y seguir adelante.

El vínculo de unión que existe entre los dos hermanos es de resaltarse, no importa la situación que estén pasando, la afrontan con valor. Encuentran la fuerza necesaria en la certeza de que el hermano se encuentra al lado, listo para apoyar, para pelear contra quien sea por sus sueños, por esa promesa que hicieron de ser felices de nueva cuenta.

En el primer capítulo se piensa que existen buenos y malos, pero al avanzar la trama nos damos cuenta de que esta idea es bastante subjetiva. Todos actúan de acuerdo con sus creencias ante los actos que han afectado su vida en el pasado.







A io largo de la historia se nos hace ver lo valloso de la vida, de cada día, de disfrutar la compañía de los seres queridos, ya que con ellos es con quien se comparte cada momento, quienes nos ayudan y respaldan en momentos tormentosos. Todo esto ha hecho de Full Metal Alchemist una serie majestuosa que debes ver no importando si eres o no fanático del anime. Lo único maio es que de momento en nuestro continente el Blu-Ray sólo se puede conseguir con subtítulos en inglés, pero aun así vale mucho la pena.

En Full Metal Alchemist: Brotherhood se tocan temas como la vida, la muerte, cómo trascender en el tiempo; existen capítulos que verdaderamente te dejarán con una sensación extraña en el cuerpo, como el cuarto episodio de la nueva temporada (no te contamos lo que ocurre, para no arruinarte la experiencia), que después de terminar muchos lloran, otros tantos sólo meditan, aunque hay también quienes no desean volverio a ver. Todo eso hace de este anime una carga de emociones que resulta complejo expresar con palabras, sólo viéndola, analizándola, comprenderás el porqué de su grandeza.





Transformando el mundo...

In the case of the control of the co



ciera Wildes Jugos bacinis en Ste pen aud donde, al igual que en el caso del Nintendo DS. el nogganes i munde se foi aquimenti de cerca lo que representan las transmutaciones. manacana, algrano acordinos da cimpalo.
In acquel novacioso control Pini di consela in
llegaron a América.

FINALES

En esta sección recordaremos grandes finales y otros que no lo fueron tanto pero que tienen su historia.

Esperamos que te haya gustado esta nueva sección el número pasado y que hayas recordado momentos agradables con los juegos que mencionamos. En esta ocasión, regresamos con una selección muy especial en la que repasaremos el desenlace de verdaderas obras de arte. Así que prepara fus panuelos desechables, creemos que los vas à necesitars si no por la emotividad del final, si por lo vivido para llegar hasta ese punto donde libraras la batalla contra el enemigo que pasó varios niveles intentando detenerte.



Jr.

The state of the Duni De la Man Harr

Ver a Fludd en el suelo, a punto de dejar de funcionar, es uno de los momentos más emotivos de la historia. Por fectura, al final logran regresanto a la normalidad; de lo contrano, muchos hubléramos terminado en el psicologo.

Super Mario Sunshine

Este ha sido uno de los mejores juegos de Mario, sin duda; se retomó lo visto en Super Mario 64 y se llevó a un nuevo nivel gracias a las capacidades de la consola. Aquí la historia nos traslada a una isla donde Mario, Peach y compañía deciden tomar unas vacaciones, sin imaginar que es sólo el comienzo de una gran aventura.

En dicho lugar, una sombra idéntica a Mario ha comenzado a llenar de pintura todo el lugar, por lo que nuestro héroe después de enfrentar un juicio en contra por creerio cuipable debe regresar la armonía a la ciudad. Para ello utiliza un nuevo aparato conocido como b, una bomba de agua con inteligencia artificial.

Quien está detrás de todo el caos es ni más ni menos que Bowser v su hijo Jr. ¿Ei motivo? Bowser quiere que su hijo tenga una mamá, por lo que se le ocurre la brillante idea (una vez más) de secuestrar a la Princesa Peach para tomar unas vacaciones en familia... Mario, ciaro está, no iba a quedarse con los brazos cruzados, por lo que va en su rescate.

Después de una larga búsqueda, encuentra a Peach... y se da cuenta de que realmente no corre ningún peligro, solamente está acompañando a Jr. Y Bowser, pero como ya llegó hasta ahí, ni modo de regresarse, así que termina con su plan destruyendo la enorme piscina que habían acondicionado. En la caída, todos parecen haber salido con bien, pero no es así: Fludd no resistió el impacto. Mario lo mira sorprendido, no lo cree, todo mientras la isla vuelve a liuminarse.

A lo lejos, b sabe que tiene que aclarar algo con su hijo, debe decirie que Peach no es su madre. Jr. io sabía desde un inicio, clava la mirada en la isla, como si quisiera tomar revancha. Cuando Mario y Peach se preparan para continuar con sus vidas, unos hongos se les acercan con Fludd; pudieron repararlo y el nuevo amigo de Mario regresó a la "vida". Sin duda, un final divertido y emotivo.

Conker's Bad Fur Day Nintendo 64

Cuando el Nintendo 64 estaba por terminar su ciclo, una de las mejores compañías que han trabajado con Nintendo, RARE, nos entregó lo que ha sido una de las mejores obras no sólo de la consola, sino también de la industria. Nos referimos a Conker's Bad Fur Day, titulo que tiene una hisforia muy curiosa ya que en un fnicio iba a estar orientado el público infantil, pero después de varias críticas... los ingleses de RARE decidieron darie un giro total, volviendolo apto sólo para mayores de edad, lo que fue un gran acierto.

El argumento del juego es por demás absurdo, pero en eso radica su grandeza, Todo comienza cuando Conker pasa una noche agitada con sus amigos en una cantina. Trago tras trago va perdiendo sus sentidos hasta que al momento de regresar a su casa toma el camino equivocado: decisión que, sin saberto, cambiara su vida. Como rodo hombre responsable, una noche antes decide avisar a su novia Berri que no podrá verla, pero ella no responde al teléfono pues está haciendo ejercicio mientras escucha música a todo volumen con sus audifonos

Al mismo tiempo, en otra parte del mapa. Panther King tiene un grave problema... so mesa de centro carece de una pata, por lo que su bebida siempre se derrama. No puede tolerar tal situación, así que ordena a un científico que inven-

a un científico que invite algo para remediarlo. Después de varios estudios se llega a la conclusión de que lo que se requiere es una ardilla ya que el tamano de este roedor se ajusta perfecto al de la mesa. Sin más, ordena capturar una ardilla, en este caso Conker es quien pagará los platos rotos, o mejor

dicho, la pata rota.



"Desearía estar en mi casa, con Berri, viendo TV y tomando alguna bebida."

Conker

Después de diversas aventuras, que incluían guerras, zombis, tiburones y hasta una entrevista con la muerte, Conker llega con sus enemigos finales, Panther King y el científico loco. Pero las sorpresas no terminan ahí, de la nada Panther King comienza a sentirse mal, se sienta en su trono y del pecho brota un alien, que minutos después termina con la vida de Berri... El dueio final será contra este ser.

Parodiando las cintas que aparecieron hace años, **Conker** usa un traje
especial para pelear contra el alien,
debe dejarlo fuera de combate y
después, como si fuera **Bowser** en **Super Mario 64**, tomarlo por la
cola para girarlo y lanzarlo por una
de las compuertas de las naves
en la que se encuentra... Por si no
fuera bastante raro todo esto, la
pelea se desarrolla en el espacio.

Tres intentos para deshacerse del alien no son suficientes. Todo parece perdido, la criatura del espacio está lista para terminar con Conker, quien se encuentra derrotado; el alien salta para etiminarlo y... el juego se traba. Así como lo lees, todo se queda trabado excepto Conker, quien muy hábilmente recurre a un programador para que le ayude a terminar con el peligro. Una katana marca el fin del alien, pero el inicio de una vida diferente, triste, para Conker.

Al morir Panther King, el reino necesita de un nuevo monarca, ¿y quién mejor que Conker para el cargo? Justamente así comienza el título, se ve al nuevo gobernante en su trono preguntándonos ¿quieren saber cómo me convertí en rey? Al terminar la gran jornada, Conker está en su trono, con la mirada perdida, tiene dinero, fama, un puebio a sus pies, pero no es feliz: comprende que la felicidad no está en las cosas materiales. En ese momento es cuando piensa que lo único que desea es estar con Berri, en su casa, tomando alguna bebida; eso sí lo haría feliz.

Como puedes darte cuenta, en este juego al mismo tiempo que morimos de risa con todos sus diálogos, también se intenta que tomemos conciencia respecto de lo que realmente requerimos para estar bien, para ser felices. Muchas veces tenemos todo lo necesario pero ambicionamos cosas que realmente no necesitamos, que después de un tiempo nos damos cuenta de que nos dejan vacios, sin ninguna motivación o satisfacción personal.













la escepa final, Injos de ser divertida, es hasta cierto punto triste, deod mente: nos hace pensar sobre lo que realmente es la felicidad:

Jet Force Gemini

Nintendo 64

Estamos ante otra de las joyas que RARIEnos diera para Nintendo 64, Jet Force Gemini. La historia nos lleva a tomar control sobre Juno y Vela, jóvenes acompañados de su fiel perro, Lupus, que gracias a armaduras y gran armamento pueden defender varios planetas del malvado Mizar, quien desea apoderarse de la galaxia. Conforme avanza su aventura, conocen a un pequeño robot de nombre Floyd, quien los ayuda a completar misiones especiales.

El camino fue largo pero se han encontrado ya con su enemigo, el temible y enorme Mizar. Parece que la pelea será pareja, pero de un disparo quedan fuera de combate tanto Lupus como Vela, por lo que Juno es la única esperanza que le queda al universo para sobrevivir.

La batalla es larga, Mizar es una verdadera maquina de guerra, pero Juno logra derrotario. Vela y Lupus despiertan, y aparece el jefe de tos Tribals, criaturas que se velan amenazadas por el tirano. Una de las piezas de Mizar cae cerca de ellos, se abre y aparece ni mas ni menos que otro Tribal, se trata del hermano del emperador, nadle puede creerlo, fue él quien generó todo el caos y destrucción, pero ahora quiere pagar sus deudas y ayudar a detener el asteroide que se acerca hacia la Tierra.

Para logrario se necesita colocar una bomba en el interior del cuerpo espacial, pero nadíe es tan pequeño, nadíe... excepto Floyd. El valetoso robot viaja a través del asteroide, llega justo al centro, y es ahí cuando sabe que no podrá regresar, que para él el viaje ha terminado. El reloj de la bomba llega a cero y libra a la Tierra de la amenaza, volviendo su nombre inmortal; sin duda, un momento que nadíe que lo haya jugado podrá olvidar.





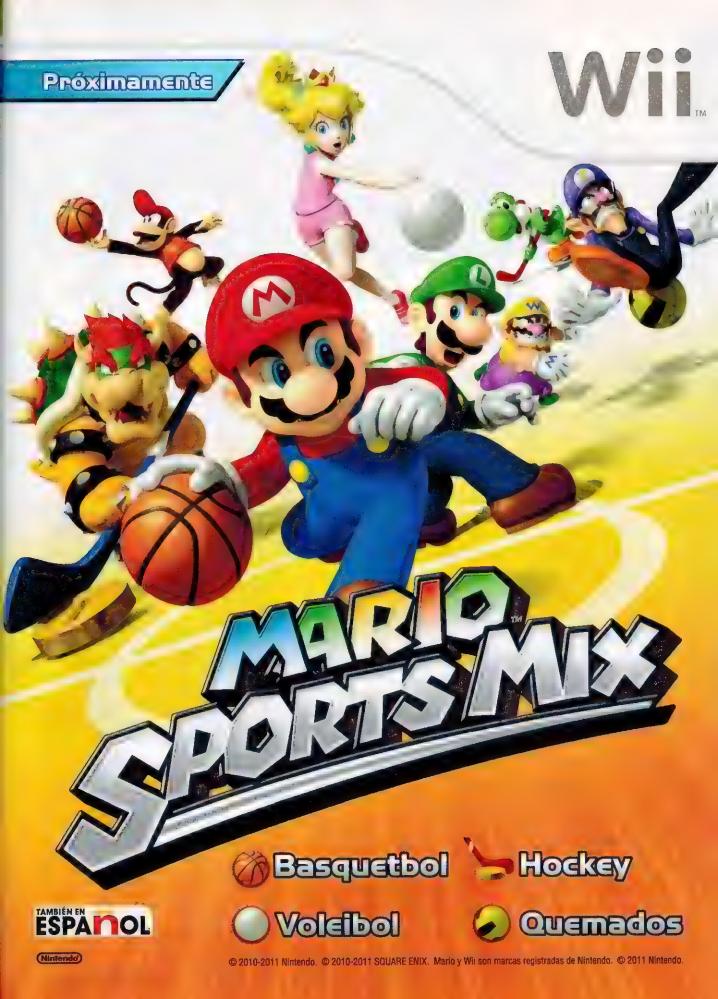






Este es justo el momento en el que el valeroso Flord decide tomar la misión de salvar el mundo sacrificando su existencia.







¿Qué control es mejor?

Una de las preguntas más comunes es qué tipo de control es más cómodo para entrar a la acción en **Counduit 2**. Hay opciones para ello: usar el Remote con tu Nunchuk, estos mismos controles más un Wii MotionPlus, o bien alguno de los controles clásicos (el normal o el Pro). En nuestra opinión, lo más cómodo es usar el Classic Controller Pro (o el normal), pues así controlas todo sin tantos ademanes (especialmente cuando usas el ataque de cerca), pero si eres exigente y quieres una mayor precisión, entonces no lo dudes y usa el Remote con el Wii MotionPlus. Claro que, como siempre, la mejor decisión es la de cada quién, así que te recomendamos probar con todos para que tú mismo decidas con cuál te acomodas mejor. Eso sí, nosotros sentimos que jugar con el Remote y el Nunchuk resulta algo cansado.

¡Contrólate, soldado!

A continuación vamos a ver todos los movimientos y acciones que puedes lograr en **Conduit 2**, explicando bien para qué sirve cada uno de ellos. Tal vez al principlo te sientas raro al ir controlando las acciones del juego (especialmente si no jugaste el primero), pero con un poco de práctica podrás dominar todo lo que tu personaje puede hacer sin problemas, siendo el uso del **ASE**, lo que normalmente puede crear confusión al momento de jugar. Practicando un poco lograrás dominarlo sin problemas.

Lo básico

Al igual que en los demás juegos, tanto del género como de los demás, aprender a controlar tus acciones es vital para vencer, pero no siempre te explican qué hacer con una indicación en el manual del buen soldado, así que vamos a detallar estos movimientos para que te familiarices más rápido con ellos. Incluímos los comandos para los controles normales (Remote y Nunchuk) y los clásicos, que van en paréntesis para evitar confusiones.

Botón B / ZR

Disparas el arma que traigas equipada en ese momento. Ten en mente que algunas armas pueden tener otro modo de disparo que sirve para diferentes propósitos; esto lo veremos más adelante, mientras ¡dispara!

Ademán con el Nunchuk/Botón L

Al realizar un ademán (o presionar el botón L), lanzarás la granada que tengas seleccionada. Dependiendo de la intensidad del movimiento y de la posición del puntero, será el lugar adonde hará impacto la granada. Trata de practicar para que puedas arrojarlas correctamente.

Ademán con el Remote/Botón R

Al ejecutar un movimiento hacia adelante con el Remote (o presionando el botón R), ejecutarás un ataque de cerca que impactará a los enemigos que estén junto a ti y a los objetos cercanos, lo cual es muy útil en ocasiones debido a la rapidez de sus ataques.

Control Pad (Derecha) / Botón X

Al presionar el botón cambiarás entre el arma que tienes equipada y la de reserva; es posible traer dos tipos de armas, por lo cual te recomendamos que sean varias y no te guíes sólo por el poder de fuego.

Control Pad (Izquierda) /Control Pad (Derecha)

Hay tres tipos de granadas que tienen diferente efecto. Al presionar la dirección correspondiente en el Pad, puedes seleccionar la que mejor se acomode a la situación en la que te encuentras: claro que también es cuestión de gustos.



Control Pad (Arriba) / Control Pad (Abajo)

En Conduit 2 será muy común que tengas que correr de un enemigo demasiado fuerte que está a punto de hacer picadillo. En estos casos, lo mejor es darte una vuelta de 180 grados con la dirección correspondiente en el Pad para buscar una mejor perspectiva y estar listo para el contraataque y la ofensiva.

Control Pad (Abajo) / Botón ZL

Esta acción te permite cambiar de vista con cualquier de las armas que tengas equipada; cuando estás en este modo, es posible apuntar mejor, usar el disparo alterno de tu arma, o bien escudriñar de manera más eficaz tu entorno para avanzar y/o descubrir enemigos, lo cual es sumamente útil en las misiones.

Botón (-) / Botón Y

La función básica de este botón es recargar tu arma equipada; ahora bien, algunos enemigos dejan caer sus armas cuando los eliminas, asimismo puedes encontrar nuevo armamento en los escenarios. Para recogerlos, presiona y mantén este botón. Ojo, el arma que levantes reemplazará a la que lieves equipada, así que piensa bien antes de actuar.

Botón (+) / Control Pad (Arriba)

Equipas el ASE para poder utilizar sus beneficios, los cuales veremos más adelante: sólo recuerda que mientras tienes equipado al ASE no puedes utilizar tus armas. Trata de activario después de limpiar una zona y en todos los lugares que veas, pues hay muchas cosas que inclusive están ocultas al ojo normal y sólo podrás verlas con el timbre.

Botón A / Botón B

Los escenarios no son sólo corredores donde puedes patinar, hay muchas zonas en donde deberás saltar para seguir avanzando, así que presiona el botón correspondiente y podrás brincar sobre algunos obstáculos. También te sirve para interactuar con ciertos elementos dentro del juego, activar cosas y mecanismos, etcétera.

Botón C / Botón A

Tener agallas no quiere decir que no seas cauteloso. Cuando necesites cubrirte, presiona el botón correspondiente para agacharte y evitar que te impacten. Por otro lado, cuando las cosas se pongan feas, o bien la situación lo amerite, puedes correr dejando presionado este mismo botón, aunque ten en mente que puedes cansarte, literalmente.

Botón Z (sólo para Remote)

Con esta acción podrás fijar un objetivo para que lo tengas bien enfocado y puedas dispararle sin mucho problema. Esta opción no está disponible para cuando usas un control clásico. La verdad, nosotros casi no lo usamos, así que no te preocupes si utilizas un control clásico.

Botón 1 / Botón (-)

Checas los puntos en el modo Multiplayer; obviamente, no sirve en el modo de historia.

Botón 2 / Botón (+)

Pones pausa y entras al menú en donde puedes configurar ciertos elementos del juego. A nosotros nos costó un poco de trabajo acostumbrarnos a usar este botón para la pausa, porque siempre queríamos hacerlo con el (+) del Remote, como en la mayoría de los juegos.

Técnicas adicionales

Ya conoces perfectamente para qué sirve cada uno de los comandos, pero todavía falta ver ciertos detalles que te serán de gran utilidad durante las misiones. Recuerda que la práctica será la diferencia entre dominar el juego y ser presa fácil de los alienígenas, que buscan acabarte a toda costa. Mantén tu paciencia y nervios alertas, así podrás sobrevivir mejor.

Granadas

Cuando los enemigos se protejan detrás de algo o sean demasiados, nada es mejor que una buena granada para enseñarles quién manda. Lo que queremos dejar en claro es que algunas te hacen daño también a ti, por lo que debes evitar arrojarlas hacia algo en donde reboten, porque de lo contrario serás alcanzado tú también y lo último que verás será a tus adversarios riéndose de ti.

Puertas

Las puertas en **Conduit 2** son simples de entender, cuando la luz de arriba sea verde, puedes abrirlas con sólo pararte enfrente de ellas; si es roja, están cerradas y debes hallar una forma de abrirlas. Algunas puertas de gran tamaño indican que requieren de algún tipo de objetivo especial dentro de cada escenario, así que presta atención a todo lo que te dice tu compañero inseparable, **Prometheus**.

Ataque de cerca

Ya sabes cómo se hace este movimiento que te salvará la vida en varias ocasiones, pero queremos hacer hincapié en que si usas el Remote y el Nunchuk, es sumamente odioso ejecutarlo, porque tu puntero saldrá volando debido al ademán, lo cual a veces te llega a marear, así que trata de realizarlo tranquilamente. Ahora bien, este ataque evita que uses demasiadas municiones, lo cual es vital para sobrevivir en ciertas partes, así que úsalo de preferencia con-

tra los molestos enemigos pequeños que se aproximan rápidamente hacia ti... ¡son muy veloces!



Correr

Tal vez te parezca raro que nos detengamos a ver esta habilidad, pero es que hay cosas que debes saber sobre ella. Correr no sólo te permite avanzar rápidamente, sino que también puedes cruzar zonas donde hay fuego; claro que solamente puedes correr hacia adelante y no cuando estás recargando tus armas. Eso sí, ten en mente que eres un aguerrido combatiente, no una máquina, por lo cual necesitarás recuperar el aliento después de correr unos cuantos metros.

Interactuar con los objetos

Como te dijimos, es posible que interactúes con ciertos objetos cuando veas que tu puntero se cambia a una mano verde cuando estás cerca de ellos; algunos sirven para activar cosas dentro del escenario, como abrir puertas, por ejemplo. Adicionalmente, algunos elementos pueden tirarse al suelo o voltearse, como las mesas y las máquinas de refrescos; esto te ayuda a crear una barrera y que puedas cubrirte de los ataques enemigos, lo cual es muy útil en varias ocasiones.

Detección de impacto

Mientras vas explorando tu entorno, es posible que recibas disparos o ataques de enemigos que no habías visto o que están en niveles superiores o inferiores. Para ayudarte, un indicador rojo aparecerá en pantalla señalando desde qué dirección recibiste el impacto, así sabrás hacia dónde voltear para buscar a quien te dispara o golpea. No obstante, el indicador no especifica la distancia que hay entre el agresor y tú, por lo cual debes reaccionar rápidamente, porque puede ser un francotirador que está lejos, o bien uno o más de los molestos enemigos



que corren a golpearte directamente. Si te das cuenta, debes estar alerta para ganar.

ASE

El "Ojo que Todo lo Ve" es el aparato que contiene la conciencia del alienígena **Prometheus** y permite a **Michael Ford** (el protagonista) escanear el entorno en busca de objetos para identificar, hackear terminales para abrir puertas y otros mecanismos, o colectar ítems diversos. Al equiparlo, verás todo con un lente que revela todo lo oculto, incluyendo enemigos invisibles. También puedes presionar el botón correspondiente para que el **ASE** emita un sonido a manera de radar, el cual será respondido por un objeto pirateable o escaneable.



Consejos prácticos

Dominar Conduit 2 no es sencillo, pero si desarrollas tácticas especiales, es posible que no sólo logres ser mejor, sino que también tu desempeño sea impecable. Por esta razón, aquí tenemos algunos consejos que a nosotros nos han servido bastante, y esperamos que además de ayudarte te sirvan para que desarrolles tus proplas técnicas para sobrevivir a la guerra.

Limpia una zona antes de avanzar

Hay áreas dentro de los escenarios que están infestadas de enemigos, mientras que otras son prácticamente desoladas (aunque son pocas). Sabemos que deseas localizar todo lo importante, pero escanear una zona resulta difícil cuando tienes enemigos disparándote como si no hubiera un mañana (más porque no puedes disparar con el ASE equipado). Trata de acabar con cuanto alientígena malhumorado te encuentres hasta que estés seguro de que la zona esté limpia, antes de que comiences a escanear un lugar.



Armas distintas

Cuando hablamos de guerra, todos pensamos en una cosa: poder de fuego. Pero no bastará si



tomas en cuenta que hay enemigos muy veloces y otros que poseen sólidas armaduras. Lo que te recomendamos es que trates de traer siempre un arma que dispare rápido y que, de preferencia, tenga mira telescópica, así podrás explorar y reaccionar con mayor rapidez ante cualquier situación. Adicionalmente, trae un arma de reserva que sea poderosa y cuida sus municiones, así podrás estar listo para aniquilar a los enemigos más fuertes cuando se hagan presentes. Tú mismo verás cuáles armas te servirán más.

Memoriza y regresa a las cajas de municiones

A pesar de que las armas que dejan los enemigos te proveen de municiones a lo largo de tu camino, debes recordar que las cajas de municiones te recargan al máximo cualquier arma. Procura recordar en dónde están y regresa a ellas cuantas veces sea posible, así tendrás siempre la seguridad de estar preparado para nuevas hordas enemigas y tendrás más oportunidades contra los jefes del juego (recuerda que en estas peleas también hay cajas).

Conserva municiones

Claro está que no siempre es posible regresar a una caja de recarga si tienes demasiados enemigos sobre de ti. En estos casos es vital conservar al máximo las municiones aprovechando el ataque de cerca y usando las torretas que hay en ciertos lugares, para acabar con los numerosos enemigos. Las granadas también te servirán para este mismo propósito, pero recuerda que también se agotan; úsalas sabiamente.



No te confíes

Tal vez parezca paranoia, pero no debes confiarte en que tienes un objetivo seguro; nos referimos a que a veces puedes apuntarle a un enemigo y la retícula se pone roja indicando que lo tienes en la mira y que el impacto será directo, pero lamentablemente se nota que les fallaron un poco los valores físicos, pues a veces le disparas a los enemigos y no les das, de manera que nunca te sientas confiado al cien por ciento hasta que veas que realmente el enemigo recibe el impacto directo.

Sigue el indicador

Si te pierdes, siempre toma en cuenta que en la pantalla aparecerá un indicador que te marca hacia dónde se encuentra el siguiente objetivo, enemigo y la distancia a la que está. Claro que no siempre esto es en línea recta, así que trata de explorar un poco, pues en ocasiones deberás realizar saltos, rodeos y limpieza de zonas antes de alcanzar el objetivo de cada misión.

No pierdas la concentración

Finalmente, tenemos un consejo que puede resultar difícii de seguir. Lo que pasa es que, por alguna extraña razón, justo cuando **Prometheus** te comienza a decir algo, de la nada aparecen enemigos y por obvias razones tu reacción es disparar para sobrevivir; lamentablemente, esto dificulta que le prestes atención a tu compañero. Las técnicas que hemos notado que te sirven para no perderte tanto de lo que te dice es poner pausa en ese momento para alcanzar a leer sus palabras (recuerda activar los subtítulos). También sirve si avanzas relativamente despacio, así podrás detenerte a escuchar (y/o

leer) las palabras de tu amigo antes de que salgan tus atacan-





Los jefes

En Conduit 2 encontrarás varios tipos de enemigos que tratarán de aniquilarte a la primera oportunidad, pero aún estos oponentes se ven empequeñecidos en comparación a los imponentes jefes que te encontrarás en tu camino. Llegar a ellos requiere de agallas y que hagas buen uso de los tips y consejos que te hemos dado, pero derrotarlos es una cuestión distinta, así que aquí te apoyaremos con técnicas para que caigan vencidos por tu habilidad y nervios de acero. ¡Así que prepárate para lo peor, soldado!

Corazón gigante

- · Aunque técnicamente este no es un jefe, es un organismo gigante que hay que eliminar; para ello, te sugerimos que primero te enfoques en destruir rápidamente los generadores de enemigos que están aquí para que no tengas a esos molestos alienígenas atacándote.
- Equipa el arma más fuerte que tengas (una escopeta funciona perfectamente) y destruye los cuatro corazones pequeños que están sobre de las estructuras disparándoles lo más cerca posible para que el impacto sea directo.
- · Ahora desciende y dispárale al corazón gigante con la misma arma para que lo destruyas y puedas continuar con tu camino. Te recomendamos no usar granadas en esta parte, porque no afectan mucho al corazón, y los enemigos son muy veloces. Trata de quedarte en un solo sitio y podrás acabarlos tan pronto como salgan.



Leviatán

- · Para vencer a este enorme enemigo debes subir a una de las torretas y dispararle a las seis aletas de energía que están a sus costados. Trata de atinarles cuando brillen en rojo para que les causes daño; si aparece del otro lado, puedes irte a la otra torreta para dispararle desde ahí.
- Ahora dispárale con todo el poder de la torreta (ten cuidado de no sobrecalentarla) directamente a su boca para destruir su colector de energía.
- · Mantente alerta de los enemigos menores que aparecen de vez en cuando en la plataforma. Una vez logrado esto, dispárale un arpón al núcleo de **Leviatán**, y cuando lo tengas sujetado corre a la otra torreta para que le dispares un segundo arpón y lo electrocutes.





Los jefes son dificiles, pero si te fijas bien y te mantie ies tranquilo, podrás vencerlos sin demasiados problemas

Li

- · Este progenitor es bastante difícil, pero si mantienes los nervios de acero, podrás vencerlo con relativa facilidad. Lo básico que debes saber es que tus disparos no le causan daño en todo momento; la clave es que lo impactes con tu mejor arma cuando se agacha y acumula poder, y si es posible, dispárale un par de veces mientras está en este estado.
- LI te lanza bolas de fuego que son difíciles de esquivar; trata de correr hacia un lado y salta para evitar que te hagan daño. Después de este movimiento es cuando se agacha, así que no lo dudes y dispárale con lo mejor que tengas (no vale la pena usar granadas).
- · Cuando te jale hacia él, corre hacia un lado o date una vuelta de 180 grados para que resistas el movimiento y no te dañe. Si eres muy atrevido -y no tienes baja la vida-, deja que te jale y ve disparándole en el proceso, pero corre cuando estés cerca o recibirás un gran daño con su poderoso ataque.
- En el momento en que le quede poca vida a LI, hará aparecer a los guerreros de jade, así que tus opciones son enfocarte a dispararle a LI siguiendo los consejos que te damos y esquivando a los enemigos, o bien acabar con los guerreros para continuar atacando al jefe. Nosotros te recomendamos la primera, porque si te distraes con los enemigos, perderás de vista a LI y serás presa fácil de sus ataques.





Helicóptero Havok

- · Una vez que haya terminado la escena de Siberia deberás derribar al helicóptero que ataca a la nave de tus aliados con ayuda de la metralleta que está montada en tu transporte y del escudo que puedes activar al dejar presionado el botón correspondiente.
- El helicóptero te dispara mientras vuela detrás de tu nave, pero debes tener cuidado porque los misiles tienen distintas velocidades y debes destruírlos casi desde que son lanzados; de lo contrario, activa el seguro rápidamente para evitar el daño.
- También aparecerán enemigos voladores, trata de acabarlos rápidamente con tus disparos para que no te distraigas y ataques al helicóptero directamente.

pero recuerda que se sobrecalienta y te puedes quedar sin protección.

 La mejor estrategia es dispararle a una de las turbinas del vehículo enemigo primero hasta que veas que estalla; repite la técnica con la segunda y después dispárale directamente al punto débil, que es la parte brillante que está sobre y detrás de la cabina hasta que lo derribes.
 Si quieres tener más reto, trata de no usar el escudo.





Adams (forma humana)

- Por fin estás frente a frente con el malo del cuento; no debes temer, al menos no en esta parte, pues si mides bien tus movimientos, podrás acabar con esta forma de Adams sin mucho problema.
- · Él está situado justo enfrente tuyo, pero tiene una barrera que impide que tus disparos lo impacten, así que debes destruir los cristales que están en las esquinas cercanas para que puedas dispararle de manera directa.
- La técnica es protegerte detrás de los pilares para que puedas eliminar a los soldados que aparecen (vienen de dos en dos), y luego destruír los cristales de un lado; ahora, pásate del otro lado y elimina a los otros dos enemigos para que hagas añicos los otros dos cristales.
- Ahora solamente usa tu arma más poderosa para que le dispares sin cesar a Adams hasta que lo venzas. No te preocupes si te dispara, si te apuras caerá antes de que tú lo hagas (si es que no titubeaste para jalar el gatillo).





Adams is an engineo Call Detail (160) 50 ((15.1.5) + 40 (1 (00.05) of a character of the milled masine o Conditate o ejettion CHIEF ENGLISH CONTRACT major tratifie acidado capada nente para e la e la sele i no se farde den sacus cueres tener un veto adicional, (e.t. of 100s , 6.0 o attentes con amais. menoti lo le osas. port as ogra lo?



Adams (progenitor)

- · La forma verdadera de **Adams** es un poderoso progenitor, que si no te cuidas te hará morder el polvo tan rápido como comienza la pelea. Antes que nada, debes saber que el área de la batalla tiene orillas, así que si el jefe te empuja, o te haces mucho hacia atrás, caerás y perderás la vida.
- · Adams tiene dos ataques básicos y uno más fuerte. Primero debes tratar de situarte detrás de una estatua para protegerte de las bolas de fuego que te lanza, procurando que estés agachado para que no te alcancen.

Debes mantenerte detrás de una estatua que no haya sido destruida para que cuando el enemigo se lance contra ti quede aturdido y puedas dispararle con tu mejor arma justo en el cristal amarillo que trae en la espalda para que le causes el mayor daño posible a este enemigo.

· Cuando veas que comienza a brillar, debes alejarte lo más que puedas porque hará un ataque sumamente fuerte que te aniquila con un solo impacto.

Cuando le quede poca vida, te lanzará bolas de fuego, pero éstas serán más mortiferas, por lo que debes anticiparte y cubrirte rápidamente. También usa un nuevo ataque que consiste en un rayo con el que "barre" toda el área; simplemente, quédate detrás de la estatua y en cuanto pase el rayo dispárale directamente a la cabeza.



Aquí es donde debes decidir si deseas hacer una jugada suicida y no dejar de atacarlo hasta vencerlo, o bien mantenerte a cubierto hasta que tengas chance de eliminarlo. Nosotros te recomendamos la primera, porque puede que no resistas sus ataques especiales.



No te duermas!

El final de **Conduit 2** es sólo el principio. Tal vez te quedaron cosas por encontrar en algunas de las misiones, o bien quieras explorar o pasar nuevamente las escenas para revivir la experiencia del combate. Pero eso no es todo, el modo multiplayer es sumamente sólido y aumenta el nivel de *Replay Value* al máximo. Esperamos que estos tips te sean de gran utilidad para que seas el mejor de este estupendo juego; si llegas a atorarte, no dudes en escribirnos para resolver tus dudas. ¡Hasta la siguiente invasión alienigena!

DESCARGAS QUE NOS GUSTARIA VER

En la Consola Virtual de Wii hemos podido recordar o conocer juegos que maravillaron al mundo en diferentes épocas y sistemas de entretenimiento. Pero aún quedan varios títulos que por diversas razones no han aparecido y que los fans seguimos espe-

rando, cruzando los dedos para tenerlos en nuestra colección. A continuación te presentamos algunos que consideramos los más populares en este departamento, ¿qué otro recuerdas? seguro que coincidrás en varios con nosotros.

CAMERA CHARGEON SELECT



Neon Genesis Evangelion

Bandai Nintendo 64

Este juego ha sido de las mejores adaptaciones de un anime a videojuegos, simplemente soberbio. Apareció a mediados de 1999 para Nintendo 64 pero sólo en Japón; durante mucho tiempo se especuló que podría llegar a nuestro continente, pero no fue así, todo se ha quedado en promesas y rumores. Al salir Wii y darse a conocer la Consola Virtual, la llama de la esperanza resurgió en millones de jugadores en todo el mundo, pero hasta la fecha no ha ocurrido su aparición.

Las sorpresas comenzaban desde el inicio ya que, contrario a lo que suele pasar, no controlábamos a uno de los personajes principales en un shooter sin sentido. No, aquí realmente se adaptó toda la historia, que creara el gran Hideaki Anno para Gainax, desde el primer capítulo cuando llega Sachiel a la Tierra hasta el ataque de los Evas en serie contra Nerv y la épica batalla de Asuka, intentando detenerlos mientras Shinji salía del shock emocional de haber terminado con la vida de Kaworu.

Lo interesante estaba en el gameplay: en cada una de las misiones tenías que hacer algo diferente. desde presionar una secuencia de botones en orden hasta esperar el momento adecuado para atacar. Todo esto hacía que realmente sintieras que estabas siendo parte de los hechos, que el anime cobraba vida en la pantalla de tu sala, pues además de la excelente historia y jugabilidad, tenía gráficos espectaculares para sus años, no sólo en tiempo real, ya que también incluía varias secuencias FMV, para deleite de los aficionados.

Su salida, ya no sólo para Consola Virtual, sino para cualquier otro formato se ve muy complicada, sobre todo por cuestiones de derechos. Si no pasa un auténtico milagro con Bandai, se quedará como el juego japonés más deseado para este medio de descargas. Una lástima que no se haya adaptado pero, bueno, en esta industria estamos acostumbrados a las sorpresas, así que confiemos en que el destino nos guarda una agradable en los siguientes meses.





The King of Fighters 98/99

SNK Arcadias

Si eres amante de los juegos de pelea, no nos dejarás mentir, SNK nos ha quedado a deber en cuanto a la adaptación de sus series de este género, pero en especial de dos entregas que marcaron los locales de arcadias en todo el mundo. Nos referimos a The King of Fighters en sus ediciones 98 y 99, joyas que todos esperamos pero que no hemos tenido la fortuna de ver en el Canal de Tienda en Wii. La saga de Orochi terminó con el capítulo de 1997, se esperaba mucho para la siguiente entrega, y SNK no decepcionó. Ya no se tenía

un argumento sólido, el pretexto era reunir a todos los peleadores más famosos de la serie sin más en mente, pero el gameplay de la obra es una maravilla, tanto que en Japón aún se sigue usando para varios torneos, sin mencionar que apareció un remake de dicho juego.

Para muchos es el mejor capítulo de la serie, tiene un balance perfecto a pesar de que se incluyen personajes de estilos distintos. A diferencia de otros trabajos, este sí se puede encontrar en Wii en formato de disco bajo el nombre de The King of Fighters: Orochi Saga Collection, el problema es que resulta muy difícil encontrarlo. Además, como ya se adaptaron las versiones de 94 y 95, y también se encuentran en formato físico, es extraño que no se haya ya realizado la misma operación, más cuando se trata de un juego tan exitoso.

Con **KOF'99** pasa algo similar, era el comienzo de una nueva historia, se crearon personajes exclusivos, pero no ha salido de las Arcadias

para llegar a consolas caseras de Nintendo. Se hizo una adaptación para Game Boy Advance, pero obviamente con algunos problemas en el control. Otra característica de la última versión del milenio pasado es que se han dejado atrás las tercias. Ahora peleas con cuatro personajes, aunque uno será apoyo, entrará en momentos específicos para dar golpes extras o elevar al rival y provocar mejores combos. Confiamos en que estos clásicos de SNK puedan llegar aún a la Consola Virtual; sería una gran forma de despedirse.



GoldenEye 007

RARE Nintendo 64

Una de las primeras obras maestras de RARE en Nintendo 64 fue GoldenEye 007, la que hasta la fecha se considera como la mejor adaptación de película a videojuego y toda una revolución para el género de los FPS. Hasta antes de GoldenEye todo era avanzar por laberintos, cargando una pistola, eliminando monstruos hasta llegar al final del nivel. Quizás era divertido, pero hacerlo tres decenas de veces llegaba a cansar; no había variantes ni atractivos extra, pero todo eso cambió con el título de la compañía inglesa.

En GoidenEye 007 no se trataba únicamente de llegar al final,
durante toda la escena debías
cumplir ciertos objetivos, desde
colocar bombas hasta escapar de
una prisión. Realmente una experiencia magnifica, pero lo que lo
convirtió en un clásico de todos
los tiempos fue su modalidad multiplayer para cuatro jugadores en
pantalla dividida. Gracias a la gran
variedad de locaciones y armamento podías pasar días enteros
jugando con tus amigos sin que
alguien se aburriera.

La situación de este juego para Consola Virtual es más clara. Los derechos pertenecen a RARE, que ahora trabaja para otra compañía, de modo que su llegada es prácticamente imposible. Sin embargo, no hay jugador que lo haya probado en el mundo que no desee una partida online, sería simplemente sensacional. Nintendo lo sabe, por ello Activision realizó una nueva versión de esta obra, que si bien es perfecta en todo sentido, no puede sustituir al original en cuanto a su magia, sería grandios que RARE y Nintendo acordarán algo.

Ya ni mencionar **Perfect Dark**, esa serie está ya más que olvidada para Consola Virtual. Sería excelente que tanto Nintendo como RARE pudieran llegar a un acuerdo para que se publicaran, pero ambas tienen intereses distintos, desafortunadamente. Así que de momento lo mejor que podemos hacer es disfrutar de la nueva adaptación para Wii, que aunque tiene muchas diferencias es, igual, un excelente título que nos permite conocer un ángulo diferente en la famosa historia de **James Bond**.

















Killer Instinct / Killer Instinct Gold

RARE SNES / Nintendo 64

Una maravilla de RARE, que al igual que GoldenEye tiene esperanzas nulas de aparecer en Consola Virtual, pero aun así los jugadores lo seguimos deseando, su calidad bien vale no abandonar el sueño. Cuando todas las compañías seguían la fórmula impuesta por Capcom en Street Fighter, los genios de RARE decidieron ir en otra dirección, crear su propio sistema de juego basado totalmente en combinaciones letales de más de diez golpes.

La magia de este título son los combos y sus personajes tan fuera de lo común. Cada uno de ellos tenía técnicas especiales, pero a diferencia de otros trabajos no se debían utilizar a distancia. Para realmente causar daño al adversario debías presionarlo, buscarlo, abrir el ataque y conectar la mayor cantidad de golpes posibles.

En Arcadias fue un éxito, pero su adaptación a Super Nintendo y, posteriormente, a Nintendo 64 en su segunda versión fueron sin duda un parteaguas en tecnología y al mismo tiempo de innovación. A la fecha se sigue disfrutando, está adelantado a su tiempo, y todo mundo clama por una tercera entrega, aunque de ser cierto no

sería para Nintendo, por lo que la esperanza para los fans es la CV... Sólo el tiempo nos dirá qué pasará con esta serie.

Existen muchas otras obras que merecen llegar a la Consola Virtual, pero en ocasiones los derechos, licencias y otras circunstancias impiden que así sea. De modo que si tienes alguna de estas obras por azares del destino, atesórala, disfrútala; son muestras de lo que se puede lograr en esta industria cuando se usa la creatividad como principal herramienta... obras que rompen con paradigmas, con modas y tendencias.







Linu con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Va ha pasado más de medio año de 2011 y las sorpresas han sido muchas, pero aún nos restan varios meses por delante en los que Nintendo y varios licenciatarios nos sorprenderán. Así que tendremos que estar atentos y esperar las novedades que se han anunciado durante la E3. En esta ocasión quiero compartirles una reflexión acerca de cómo es que La Gran N ha cambiado la industria cuantas veces ha querido, siempre llevando por delante el estandarte de la creatividad. No se diga más, comencemos con Line con el control.

La diferencia siempre la ha marcado Nintendo

Hace unos días platicaba con unos amigos acerca de cómo los videojuegos han cambiado con el paso de los años, de ciertas tendencias que se han tomado, pero en especial de cómo gracias a Nintendo la industria ha seguido caminando saludablemente. ¿Cuál es la diferencia entre esta gran compañía y su "competencia"? Pareciera una pregunta compleja, pero en realidad no lo es tanto, hasta cierto punto resulta lógica, y las mismas empresas implicadas son conscientes de esto.



A partir de esta consola, Nintendo dejó claro que su visión de los videojuegos es distinta a la de cualquier otra empresa, comenzando por el sobrenombre que le dio, "La Máquina de la Diversión", hasta el control, que nos permitía tomarlo de tres maneras diferentes para aumentar las posibilidades.









Super Mario 64 fue el primer juego de la historia en auténtica 3D, con una cámara espectacular controlada por Lakitu.

Desde que Nintendo fue fundada, su enfoque está totalmente en la diversión, en innovar, ya sea con naipes, pistolas de luz o, ahora, con controles de movimiento; siempre ha sido así. En cambio, las otras dos compañías con las que "compite" actualmente tiene diferentes proyectos en mente, uno enfocado en pantallas y estéreos, y otro en computadoras. Al ver el negocio que representa el medio, ambas decidieron embarcarse en una nueva aventura, lo cual no implicó creatividad y calidad.

El control de Super Nintendo fue excelente, pero eso no significó que Nintendo lo usara en todas sus consolas desde entonces. Si se hubiera tenido esa mentalidad tan cuadrada, jamás hubiéramos disfrutado de The Legend of Zelda: Ocarina of Time o de Super Mario Galaxy. En cambio, otros sistemas sí hicieron lo anterior, lo que limitó las posibilidades y la creatividad de los desarrolladores.



Esta entrega de Zelda cambió por completo el mundo de los videojuegos.



La llegada de los 64 hits

Vaya que fue una generación complicada ésta, ya que resultó la que marcó las pautas para lo que tenemos ahora visualmente hablando. Se decía adiós a los sprites, a los gráficos en 2D, para dar paso a mundos llenos de color y totalmente tridimensionales. Dejando eso de lado, tenemos que analizar el control; realmente permitía movimientos precisos, controlar también la rapidez de las acciones, además de que implementaba un puerto para el Controller Pack, que nos permitía guardar los avances en el juego.

Como era lógico, la competencia que tenía en ese entonces una consola de 32 bits copió el Stick del control, le incorporó el rumble y pensó que con eso ya estaba igualando al de Nintendo 64... Grave error ya que el puerto que se tenía no sólo servía para memorias y Rumble Pack, sino también para otros accesorios, como el Transfer Pack, o un micrófono que complementaban la experiencia de juego; es decir, mostraban algo distinto a lo tradicional.

En Japón, durante esos años, se estaba diseñando un periférico que se conectaba al puerto del control y de ahí al oído, esto para detectar qué tan nervioso o alterado estaba el jugador. El título que utilizaría esta aplicación era una variante más de Tetris, en la que dependiendo del ritmo cardiaco, las piezas caerían lenta o rápidamente.

Con lo anterior quedaba demostrado que la creatividad y visión de la competencia no era para nada un problema. Las generaciones fueron avanzando y Nintendo, como siempre, seguía proponiendo nuevos estilos, conexión entre consolas caseras y portátiles. En fin, la batuta la tenían gracias a su trabajo y constancia.



Wii marcó una nueva tendencia, volvió a los videojuegos un entretenimiento para todo tipo de personas, lo que le valió superar a la competencia por mucho, más del doble de ventas. Fue todo un fenómeno, que está por cumplir su ciclo de vida, uno muy exitoso.

El ataque de los clones

Algo me ha quedado claro en todos estos años como videojugador, mientras que para Nintendo un cambio generacional representa una evolución en la manera de jugar, para las otras compañías significa una evolución, pero en gráficos. Por supuesto que el avance de la tecnología se debe aprovechar, pero una imagen no puede ser el sustento de un juego. Imaginen un balón de futbol, impecable en imagen, pero que al comenzar a rodar resulte pesado, que bote mal; sería un martirio, pues algo similar pasa con los videojuegos.

Veamos las consolas portátiles. Mientras que La Gran N renovó el mundo con el NDS, el resto se basó en la fórmula tradicional: gráficos, zel resultado? Todos lo conocemos. la doble pantalla de Nintendo es la más vendida de la historia, y por el otro lado, la competencia tuvo que lanzar diversos modelos de su consola para intentar hacer frente al coloso. Pero esto de ninguna manera iba a ser posible, las adaptaciones a estas consolas eran lo mismo que en las caseras, así que la creatividad quedaba olvidada.

El verdadero descaro vino con el Wii, aún recuerdo que muchas personas pensaron que la consola no vendería, que resultaría complicado colocarla en el mercado debido a que no contaba con gráficos en HD. Pero no sucedió así, rompió récord de ventas, y lo más importante fue que nos dio experiencias verdaderamente nuevas, como Silent Hill. Metroid Other M. Monster Hunter 3 o The Conduit.





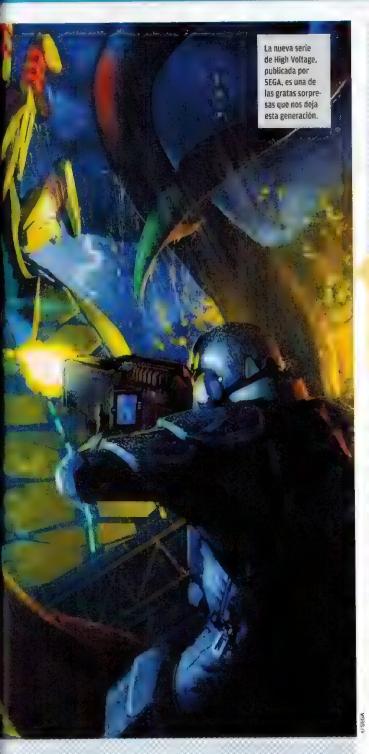
poderosos de Monster Hunter 3 para Wii, su armadura vale oro.











Innovación contra alta definición

Al ver el éxito de Nintendo con Wii, era obvio que intentarían copiar la fórmula. El primero de los competidores había anunciado un control con forma de boomerang, y lanzó otro hace algunos meses, que es bueno pero resulta una copia descarada del Wiimote, al grado que su publicidad es también idéntica a la de Nintendo. Lo peor es que todavía tienen el cinismo de decir que es "una nueva forma de jugar".

Por otro lado, desarrollaron un periférico para capturar el movimiento del cuerpo. Honestamente, tiene muchas posibilidades multimedia



El Nintendo 3DS sigue la línea de la compañía. Representa un paso adelante en el mundo de los portátiles y nos lleva a conocer los videojuegos desde otro ángulo, intentando sumergirnos en ellos y realmente vivir lo que le pasa al personaje principal. Es, sin duda, una maravilla.



este sistema, pero hasta ahí. Para videojuegos no funciona, claro, mientras no sean del estilo party, pero títulos de corte tradicional resultaría imposible adecuarlos, sin mencionar lo cansado y tedioso de jugarlos.

Esta nota la escribo tres días antes del comienzo del E3. Aún no sé qué será lo que Nintendo vaya a presentar en su conferencia, pero si de algo estov seguro es de que de nueva cuenta se llevará el evento. Y no será por sus nuevas entregas de sagas clásicas, sino por las innovaciones que tendrán, además de las características de Project cafe. Seguramente, la competencia estará tomando nota para ver de qué manera las rob... implementa en sus proyectos. No es necesario ser un genio para saber que sus siguientes máquinas tendrán mejor resolución pero el mismo control de tres generaciones atrás.



Su gameplay lo respalda al máximo.

CEMENIERO



(Saludos a todos, ninias del control!, soy su amigo Panteón, quien les da la bienvenida nuevamente a la sección más nostálgica de nuestra revista. En esta ocasión les tengo preparado un tema muy especial que, en lo personal, me entusiasma demasiado y espero. que a ustedes también. Vamos a dar un buen vistazo a una de misseries favoritas del legendario sistema de 8 bits, el NES; se trata de Minja Gaiden, la cual se distinguió por su calidad en todos los sentidos. Pero no sólo revisaremos la trilogía de NES, sino también exploraremos un poquito más allá de ellos para que tengamos una perspectiva más completa de este concepto tan genial que nos trajo Tecmo. Sin más preámbulos, preparen sus bombas de humo, katana y shurikens, porque vamos a comenzar.



Ninja Gaiden Concepto

Serie de juegos en donde el protagonista es Ryu Hayabusa, un ninja que debe enfrentarse a retos más allá de los de un ninia común. La saga se llamó originalmente Ninja Ryukenden, que significa Leyenda de la espada Ninja Dragon; la palabra gaiden del título en América significa algo así como Historia alterna, en japonés, aunque realmente no está basado en ninguna franquicia, sino que es una historia original. Hay algunas dudas acerca de si se trata del mismo personaje en todas las versiones o si son historias diferentes, debido a que son bastantes las entregas que ha habido con el mismo título. Por eso quise hacer este artículo, para dejar en claro todas estas cuestiones.

Entregas de la franquicia

Básicamente, se puede señalar al primer título de la franquicia como la base para todos y de donde parte el concepto, aunque su historia varía muchísimo en relación con los demás. Por esto no se podría considerar como canónico, pero sí como la pauta para la creación de los subsecuentes. Después tenemos la trilogía que apareció en el NES, en donde se planteó una trama y un gameplay distintos. Posteriormente, se lanzó una cuarta entrega que sirvió de precuela para los tres juegos de NES, esta vez para Game Bov. Finalmente, una compilación fue lanzada para el SNES con los títulos de NES. Hubo dos "épocas" para la franquicia, la primera es donde situamos los juegos que técnicamente no se consideran dentro de la serie original, pues fueron versiones alternas para otros sistemas. como el SEGA Game Gear, SEGA Master System e inclusive para el olvidado Atari Lynx. Algunas de las entregas tuvieron también cambios en la historia y, por ende. se toman como "juegos aparte". La segunda época fue con la llegada de la serie Ninja Gaiden que apareció para Xbox, en donde se cambió la historia y gameplay drásticamente, quedando como una saga aparte de la original (podría considerarse como un Reboot). Esta encarnación de Ryu Hayabusa fue la que se incluyó como invitado dentro de la serie Dead or Alive. Debemos mencionar, entonces, que se podría separar en dos series básicas: la original y la nueva, con juegos alternos. Me parece que la mejor es la primera, contando como canónicos los juegos de la trilogia de NES, el de GB y como antecesor al de Arcadia.



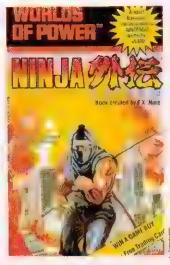
Ninja Gaiden Arcadia, 1989

La primera versión es muy distinta a todas las demás, pues se trata de un Beat 'em up! al estilo de Double Dragon, en donde controlas a un ninja azul que viaja por varios sitios de Estados Unidos para derrotar a los miembros de un culto dirigido por un descendiente ficticio de Nostradamus que tiene como meta cumplir personalmente la profecía de su ancestro del auge de un rey malvado en 1999. En este juego, el ninja puede dar un combo básico para atacar a sus enemigos, usar un útil agarrelance giratorio y colgarse de varios elementos del escenario para atacar a sus oponentes. Adicionalmente, es posible conseguir un ítem que permite usar la katana por tiempo limitado, la cual es la forma más poderosa de ataque. Este juego permite la opción de jugar de manera cooperativa; un segundo jugador puede controlar un ninja rojo (común en este tipo de títulos). Esta joya se encuentra disponible para descargarse en la Consola Virtual, así que no se la pueden perder por nada del mundo.



Ninia Gaiden NES, 1989

Tecmo hizo muchos cambios en la versión de NES de Ninia Galden, comenzando por cambiar el gameplay de Beat 'em upl a acción en 2D. La historia se tornó más interesante, pues ahora Ryu es un ninja joven, quien debe viajar a América para averiguar por qué su padre fue eliminado en un duelo. En su jornada, se entera de que hay un fin mayor: salvar al mundo de un malévolo sujeto de nombre Jaquio, quien desea revivir al demonio que fue vencido hace muchos años por el legendario héroe Shinobi. Este juego se ganó una popularidad por su increible calidad, por lo que vamos a ver cada punto con un poco más de detalle.

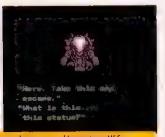


El limo es genial. :No pude dejarlo hasta que acabe de cerlo!

Gameplay

Uno de los factores más notables de Ninja Gaiden es la increiblemente desafiante dificultad que tiene, pues se necesita aprender casi toda la escena, en dónde salen los enemigos, medir los saltos y golpes con precisión, más que de ninja de jedi. El control es por demás excelente, Ryu puede correr, saltar, agarrarse de las paredes (es posible saltar de una pared a otra rápidamente si está cerca, o bien subir por la misma con un rápido movimiento después del salto), dar katanazos y usar distintos tipos de artes especiales (que técnicamente son las armas secundarias), en donde predomina la llamada Art of the Fire Wheel, que además de que es el arma más efectiva contra casi todo, tiene trascendencia más allá de este juego (veremos a qué me refiero). Los continues son ilimitados, pero eso no le quita dificultad, pues si pierden, los regresan al checkpoint más cercano. Y si sus vidas se agotan, deben comenzar toda la escena desde el principio (precuerden no aventar los controles!).





Este es uno de los mejores juegos que salieron para el legendario NES.





Gráficos y música

La calidad de Ninja Gaiden en cuanto a música y gráficos es por demás superior a muchos juegos del sistema. La música es excelentísima; de hecho, se puede apreciar con un truco para el Sound Test. En cuanto a la imagen, además de que dentro del juego es muy buena la calidad gráfica, la interesantísima historia se va presentando por medio de los llamados Tecmo Theater, que son videos con animaciones, música y efectos de sonido estupendos que te hacen sentir más la experiencia de este sensacional juego, la cual es sumamente emotiva.



Sólo para expertos

Algunos detalles de la versión de Arcadia fueron trasladados a la casera, como ciertos enemigos que se parecen a Jason Voorhees, por ejemplo. Pero indudablemente la de NES fue la que alcanzó fama internacional por su desafiante gameplay, increíbles gráficos y música. Su grado de dificultad es legendario, se compara con el de otros títulos, como Battletoads. Gran parte de esto se debe a que los enemigos "avientan" cuando pegan, por lo cual es fácil quedar atrapado entre ellos si hay paredes bajas cercanas, pues Ryu automáticamente se agarra del muro al ser arroiado y al guerer soltarse, si vuelven a pegarle, pueden regresarlo a su posición, haciendo muy difícil que se recupere. Esto es un problema en las zonas donde debe saltar abismos, pues aparecen (y reaparecen) enemigos voladores. v pueden detenerlo en la mitad del salto si no los elimina antes.



Muy emotivo, intenso y genial.

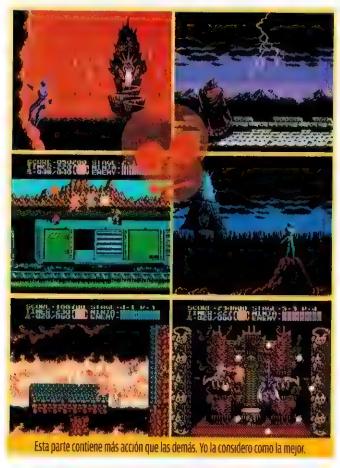


Los ninjas también leen

En julio de 1990 la compañía Scholastic Corporation publicó una serie de novelizaciones de varios éxitos de NES bajo el título Worlds of Power, entre las cuales destaca Ninja Gaiden por su excelente manejo de la historia, la cual aunque tiene ciertos cambios se mantiene apegada fielmente a la trama del juego. Estas ediciones sólo se pueden conseguir en inglés, lo que sería un excelente pretexto para aprender el idioma; y vale la pena, pues yo las lef y puedo recomendarias ampliamente. Curiosamente, debido a la muy constante preocupación acerca del material "violento" (sabemos cómo la censura tiende a exagerar a veces), los libros tienen reducida la violencia at máximo, pues los enemigos "desaparecen". La portada, incluso, trae editado el kunai de Ryu, y hay un cambio drástico al final de la historia (Spoiler), pues Ken Hayabusa sobrevive. Y por cierto, ¿recuerdan que les comenté que la técnica Art of the Fire Wheel es notable?, pues es porque además de ser muy útil, es la única técnica especial (aparte de los shurikens, que son un arma tradicional de los ninjas) que se menciona en el libro y juega un papel esencial para la victoria de Ryu. En lo personal, creo que más que una novelización de un juego, es un excelente libro que bien vale la pena leer.

Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos NES, 1990

Debido al gran éxito de la primera entrega, Tecmo decidió continuar la saga de **Ryu Hayabusa** con una magnífica secuela que llevó a un nuevo nivel la franquicia. **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** introdujo a un nuevo enemigo, el emperador **Asthar**, quien habiéndose enterado del fracaso de **Jaquio**, decide apoderarse del mundo usando una mítica espada que rivaliza a la de la familia **Hayabusa** en poder. **Ryu** debe unirse a **Robert T. Sturgeon**, un militar del ejército de los Estados Unidos, para detener a la nueva amenaza mientras trata de rescatar nuevamente a **Irene**, la chica de quien se enamoró en la primera entrega, que en este juego se ve mucho mejor que nunca.



Mejorando lo inmejorable

La dificultad de este juego fue disminuida a diferencia de la secuela, pues a pesar de que la acción es más rápida, no aparecen tantos enemigos de manera sorpresiva como en el primer NG. No por eso deja de ser desafiante, más para aquellos novatos que requieren estar salvando antes de enfrentarse a cada jefe. Los movimientos de Ryu fueron mejorados, pues a pesar de que mantiene los básicos, como saltar, agarrarse de las paredes

y demás, es posible subir y bajar las paredes como escaleras; también ahora se pueden lanzar las armas secundarias mientras se está agarrado de un muro. Los continues siguen siendo ilimitados pero, de igual manera, si pierden todas las vidas, los regresarán al principio de cada escena. Al igual que los otros dos juegos de NES, si el último jefe los elimina, deberán comenzar nuevamente desde el principio de la escena y volver a llegar hasta este punto.

Con un poco de ayuda de mis... clones

Otro notable cambio. lamentablemente resultó el único de esta entrega, es que además de las armas secundarias. Ryu puede proyectar un clon (o sombra) de color naranja que lo sigue y repite todos sus movimientos, incluyendo ataques y uso de armas secundarias. lo cual es sumamente útil y le da un giro muy dinámico al gameplay del juego. Es posible llegar a tener dos clones a la vez, y cabe mencionar que aunque pueden dañar a los enemigos, las sombras son invencibles. El uso inteligente de los dobles de Ryu ayuda a defenderse mejor de los ataques de los adversarios, y situándolos en posiciones estratégicas es posible incluso vencer a los jefes de una manera más sencilla.

El legado de la calidad continúa

Ninja Gaiden II mantiene el estándar de excelencia de su predecesor, aunque hay opiniones divididas sobre si superó al primero o no. En lo personal, ésta es la entrega que más me gusta de la serie, pues la calidad gráfica y musical es magnifica. Y en cuanto a la historia, creo que pese a que tal vez no sea tan misteriosa como la original, es un tanto más intensa. Creo que la dificultad es considerable, pero no al grado de hacer que aventemos el control, como en el primero. La incursión de los clones es genial, y la movilidad es la mejor de todos los juegos de la serie. El intro y la música de éste son memorables.

La serie original siempre ha sido la mejor. Y qué otra manera de comprobarlo que conociendo estos desafiantes juegazos.

Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom NES, 1991

Año nuevo, ninja nuevo. La trilogía se completó con la llegada de una aventura algo distinta a lo que habíamos jugado antes. Curiosamente, pocos saben que los eventos de este juego en realidad se sitúan cronológicamente entre la primera y segunda entrega. Pero al ser la tercera en cuestiones de lanzamiento. hubo decisiones importantes para darle un toque diferente en relación con las otra dos, como lo es el hecho de que la mayoría de los enemigos son -o parecenrobots, y tanto los escenarios como casi todo lo demás tienen una temática de ciencia ficción. Este cambio fue con la idea de atraer a más jugadores, pues la gente de Tecmo crevó que la historia al estilo de Los mitos de Cthulhu, de Lovecraft, era muy oscura, y por eso lo cambiaron a algo más "popular".



Nueva historia

Al principio del juego alguien -o algo- usando su apariencia elimina a Irene y culpa a Ryu. Buscando la verdad, además de venganza, el ninja se dirige al complejo que trene estaba investigando, sólo para encontrarse con la persona que lo engañó en el primer juego, Foster, quien ahora pretende algo más peligroso que nunca. Al igual que en sus predecesores, la trama se va desarrollando por medio de los excelentes cinemas con animaciones y buena música.

🕖 🌯 Ninja Gaiden Shadow

GB, 1991

Después de crear una versión de Arcadia y tres caseras, Tecmo sintió que para completar la saga original de Ninja Gaiden faltaba un juego portátil. Por ese tiempo se estaba trabajando en una adaptación para Game Boy del título de NES, Shadow of the Ninja, la cual fue modificada y convertida en lo que hoy conocemos como Ninja Gaiden Shadow. Debido a su estilo e historia hubo confusión entre si encajaba en la historia canónica de Ninja Gaiden o no, pero el hecho es que sí. La historia nos dice que los eventos de Gaiden ocurren tres años antes de los del primer juego de NES; un sirviente de Jaquio, el Emperador Garuda, ataca a la ciudad de Nueva York con sus seguidores, así que Ryu debe enfrentarlo para poner fin a esta amenaza.

El cambio no siempre es bueno

Ninja Gaiden III tuvo varios cambios que lo separaron un poco del estilo dinámico de las otras entregas. Dichas variantes lo hacen mucho más sencillo. Para empezar, Ryu se mueve notablemente más lento que nunca, y los enemigos ganan el premio a la lentitud; los jefes siguen patrones más predecibles, y los encuentros a la mitad del salto que tantos dolores de cabeza nos dieron en NG están reducidos al máximo. Se supone que la versión americana es más difícil que la japonesa, pero si es posible llegar de principio a fin casi con la primera vida (yo lo hice), jentonces la versión de oriente está regaladal Lo que puede resultar un factor de dificultad para algunos es que los continues ahora sí están limitados a sólo cinco.

Ahora bien, se preguntarán por qué digo que CASI se puede llegar al final con una sola vida, si digo que está tan fácil. Les comento que lo que pasa es que el tiempo que te dan en el último acto es insuficiente, pues se acaba invariablemente antes de llegar a las últimas áreas. Lo revisé varias veces y noté que inclusive si se intenta llegar desde el primer checkpoint hasta el jefe final, el tiempo no alcanza para eliminarlo. Éste es un error que creo que existe porque tal vez consideraron que nadie sería capaz de pasar con la misma vida de principio a fin en la última escena, pero la verdad es que yo opino que cualquier jugador con habilidad puede lograrlo. Otro detalle que le resta reto es que ahora se puede ver qué hay dentro de los elementos que contienen los ítems, así que si no convence lo que traen, simplemente no hay por qué arriesgarse, con lo que se pierde la dificultad tan desafiante de sus predecesores.

Detalles malos y buenos

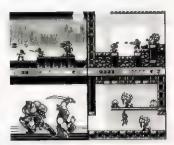
Hubo otros cambios dentro del gameplay de NGIII. Uno de los malos es que al saltar hacia atrás, Ryu se "detiene" en el aire y no es tan fácil controlarlo como en las otras versiones. Dentro de los puntos a favor está que ya no es necesario realizar un salto hacia atrás y regresar rápidamente el control para subir a la cima de una pared, como se tenía que hacer en los dos NG anteriores. Ahora, con solamente presionar la dirección y el botón de salto, Ryu puede subir de manera más sencilla. El nuevo movimiento que se incorporó en esta entrega fue que Ryu puede colgarse de ciertos elementos, lo cual forma parte del nuevo estilo de juego. Hay una nueva arma secundaria y un ítem adicional que permite dar katanazos con rango mayor; siento que para dar énfasis a este último, el valor de golpe de la espada normal está reducido un poco, por lo cual es más difícil atinar a los enemigos que antes, si es que no se tiene el poder de rango. Como detalle final, Ryu ahora grita cada que da un espadazo, y las cintas de su máscara ondean aun cuando el ninja se mantiene estático, lo cual es un gran detalle.

Una joyita portátil

A pesar de que **Ninja Gaiden Shadow** es muy corto en comparación con sus contrapartes caseras y no tiene cinemas, es realmente un buen juego con gran nivel de calidad. Posee animaciones (aunque no tan espectaculares) en el intro, después de vencer a los jefes y al final. Además, tiene buena música; destaca que la del inicio es la misma que la legendaria del comienzo de **Ninja Gaiden II**. Algo que quiero compartir para quienes tengan oportunidad de conseguirlo es que si lo juegan en un Super Game Boy o en el Game Boy Player, es recomendable convertir la pantalla a *wide*, así sentirán que **Ryu** se mueve más rápido y mejor, o al menos fue lo que yo experimenté al jugarlo de esa manera.

Muy simple pero genial

Ninia Gaiden Shadow difiere de los otros títulos en varios aspectos, primordialmente porque tiene simplificados muchos elementos básicos. Ryu Hayabusa se mueve de manera más lenta incluso que en Ancient Ship of Doom; además, no puede agarrarse de las paredes (movimiento clave en sus "hermanos mayores" de NES), pero sí colgarse y moverse de varios elementos, como tubos, plataformas y otros; justo como en NGIII. La diferencia más sobresaliente que se puede encontrar en el gameplay de NGS



es que Ryu trae un gacho con cadena que le permite alcanzar lugares altos. Este movimiento es muy útil, incluso vital al momento de enfrentar a algunos jefes. Finalmente, la técnica especial Art of the Fire Wheel es la única que posee Ryu en este juego, y pueden acumular hasta cinco de ellas para usar.

Ninja Gaiden Trilogy snes, 1995

No podía dejar de mencionar la compilación que apareció poco después para el SNES, que contiene los tres títulos de NES de la serie original. Tuvo algunos cambios: mejoras y retoques en los cinemas y gráficos en general; además, incluyó la opción de password para todos los juegos y el soundtrack fue actualizado. Otro detalle es que el tercer

juego tuvo los estándares de la versión japonesa, como continues ilimitados y que los enemigos causan menos daño. Lamentablemente, sufre de fallos en la respuesta del control y la acción se lentifica un poco; los finales no tienen créditos y algunos elementos fueron censurados, como la sangre del Jaquio y algunos textos, por ejemplo.

Acepta el reto!

Minja Galden es una de mis sagas favoritas. Considero que la serie original es la mejor de todas, pues a pesar de que la nueva es gráficamente mas impresionante, por obvias razones carece del sentimiento (an especial que transmite la primera (ademas de que no fiene el mismo reto). Tanto el original de Arcadia como fos tres de NES estan disponibles para que los descargues para la Consola Virtual. Se los recomiendo mucho, no deben faltar en la colección de un buen videojugador. Espero que les haya gustado mi sección este mes y que me hagan flegar sus dudas, quejas, cometarios, anécdotas y todo lo que quieran a panteona clubnintendomx.com. ¡Hasta la proxima!

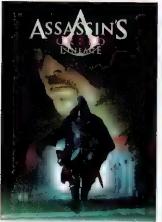
EL OJO DEL CUERVO

Videojuegos/cine/TV

Videojuegos en serie

En el número anterior te platiqué sobre las adaptaciones a televisión de la franquicia Mortal Kombat que, a través del apoyo de la Warner Bros., logró transformarse de un simple corto a una web serie que en total suma poco más de dos horas de video. ¿Cómo fue que Warner tomó el proyecto? Es bien sabido que los juegos de video ya han dejado de formar parte de una minoría de seguidores, pues se habla de esta recreativa manera de diversión en todos sitios, que obtiene sumas millonarias y vende tanto o más que muchas producciones de cine de Hollywood. De hecho, ya se atribuye de forma correcta la clasificación de arte a los juegos interactivos (aplicable a partir de 2012), según la National Endowment For The Arts de Estados Unidos, debido a los elementos que integran su creación.

Por esa razón, ya vemos cómo las compañías apuestan por la pantalla chica para ofrecer sus contenidos, siendo ésta una nueva modalidad creciente para las historias extraídas del místico y mágico mundo de los videojuegos. Tal es el caso de Assassins's Creed: Lineage, una web serie que produjo directamente Ubisoft -hace un par de años- con buenos resultados, expandiendo los horizontes de su popular franquicia (que ya vimos en Nintendo DS y quizá pronto nos sorprendan con algo para 3DS). Por otro lado tenemos XII, también de Ubisoft, una historia belga que llegó a los videojuegos y en 2011 apareció como serie de televisión. Demos paso a estas interesantes extensiones de los mundos de viñetas o interactivos, para brincar a la emoción de los 24 cuadros por segundo en el esplendor del Live Action.



Está comprobado que Uhisoft tiene muy buen ojo para llevar a la pantalla grande sus franquicias más rentables, como Splinter Cell, Ghost Recon y, por supuesto, Assassin's Creed (entre otros títulos que rondan por los pasillos de la compañía francesa). Por tal motivo, la web serie de Assassin's Creed sirvió no sólo para promocionar uno de sus juegos, sino también para empezar a comprender el comportamiento y respuesta de los fans ante el cambio de personajes animados a figuras encarnadas por actores reales; una transición que ha resultado excelsa en ciertas ocasiones, así como tormentosa en otras tantas. El canal elegido fue YouTube, se transmitieron en octubre de 2009 tres únicos episodios de 10 minutos cada uno. en donde se describía el pasado de

Assassin's Creed: Lineage (2009)

Romano Orzari (Giovanni Auditore), Claudia Ferri (Maria Auditore), Manuel Tadros (Rodrigo Borgia), Jesse Rath (Frederico Auditore), Alex Ivanovici (Lorenzo Medici). Arthur Grosser (Pope Sixtus IV).

Herencia de família

Giovanni Auditore, padre de Ezio Auditore da Firenze, protagonista del juego.

La ambientación nos transporta a la Italia del siglo XV, en el Renacimiento. una época diferente en aspecto pero no en esencia a la que vivimos: los temas recurrentes son la traición. conspiración, crimen y castigo.

Giovanni se gana la vida como un asesino profesional que hará todo lo necesario para mantener el orden, la justicia... los valores más humanos. así como también procurar la seguridad de su familia. Durante los episodios, vemos cómo Giovanni es involucrado en una de las más grandes conspiraciones, que tiene como objetivo la segregación de

Italia. Viaja por múltiples territorios para investigar el complot que se está maquinando y que desencadenará en la sucesión de Ezio, como lo vimos en Assassin's Creed H.

A pesar de que se trató de una web serie, se nota que hubo presupuesto suficiente para recrear la vestimenta de los personajes y producir los escenarios de forma virtual. Los actores trabajaron sobre fondos verdes, tal como hemos visto en múltiples películas, claro ejemplo: 300, de Zack Snyder. Con esto se logró empatar la ambientación del juego, con escenarios sombríos. lúgubres y en donde la tensión está al borde de la explosión con cada secreto que se descubre en las altas esferas de la sociedad italiana.



38th The Series (2010)

Stuart Townsend (XIII), Virginie Ledoyen (Irina), Greg Bryk (Colonel Amos), Paulino Nunes (Giordino), Stephen McHattie (Carrington), Alsha Tyler (Jones), Caterina Murino (Sam).

Las recorrentes conspiraciones

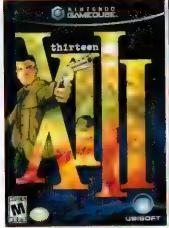


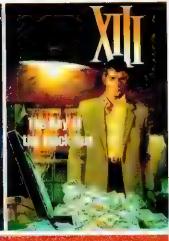
XIII es un historia (Bélgica-Francia) que surgió en los cómics a mediados de los años ochenta. Se centra en un sujeto que despierta sin tener conocimiento de su pasado (luego de recibir un disparo en la cabeza), pero con un número XIII tatuado en el cuerpo... Esto le trae más preguntas, y mientras busca solucionarias se da cuenta de que se encuentra en el centro de una enorme conspiración política, que incluye a personajes de alto nivel. Las historias tuvieron tanto reconocimiento, que la compañía de videojuegos francesa Ubisoft desarrolló en 2003 una versión para videojuego (GameCube) que abarca los primeros cinco capítulos.

Más tarde, en 2008, se llevó esta historia a la pantalla chica a modo de miniserie (XIII: The Conspiracy); cuenta con la participación de actores como Stephen Dorff y Val Kilmer. A pesar de su corta duración, la agilidad del guión hizo que se aprovecharan los minutos para mantenerte al filo del asiento. Y ahora, en 2011, vuelve a tomar fuerza el concepto de XIII a través de una nueva serie de televisión que se estrenó en abril.

En el piloto vemos al protagonista encerrado en una prisión de alta seguridad (fue recluido allí luego de participar en misiones secretas de las cuales no tiene memoria alguna) de donde logra salir luego de que lo dan por muerto. Así, sin siguiera recordar su nombre real, XIII busca pistas que lo vayan conduciendo poco a poco a descubrir su identidad y el porqué de que lo persigan múltiples agencias. El camino será complicado porque las traiciones estarán a la orden del día. Este conflicto no se resolverá más que de una manera: arrancando a los líderes de la conspiración desde la raiz... sea quien sea.







Ubisoft logró una buena adaptación de XIII a un videojuego para Nintendo GameCube. la cual recreaba perfectamente la intensa acción de las missones del mistenoso agente.

En conclusión

Recomiendo que veas **Assassin's Creed: Lineage.** los tres capítulos duran aproximadamente 30 minutos, y créeme, se pasarán como agua. Lo mejor de todo es que puedes disfrutarlos

en YouTube en alta definición, igual que Mortal Kombat Legacy. Podría decirse que si Ubisoft destinara más presupuesto y consiguiera buenos actores v guionistas, sin duda podría llegar con todo a la pantalla grande. En particular, me agradaría Splinter Cell, ¿a ti? Aunque también me gustaría una película o serie de los Rabbids, pero esa sólo en animación. En cuanto a XHI: The Series, me gustó el estilo Bourne que utilizaron, pues justo así es como se concibió el cómic, lo que se traduce en una serie de acción constante, dirigida por de Duane Clark (XIII: The Conspiracy, CSI, Boston Public, etc.), con el apoyo en el guión de los creadores originales del cómic: Jean Van Hamme y William Vance. Por consiguiente, no dudo de que más adelante se confirme una segunda emisión.

Con esto cerramos la edición de El Ojo del Cuervo del mes. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, quejas o sugerencias, enviametas por correo electronico a: hugoh@clubnintendomx.com.o.si.do.aretieres, wa estreo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000. edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. 1Hasta la próxima!



SECCIÓN ESPECIAL

Un recurso sacado de la manga

El mundo de los videojuegos está lleno de franquicias repletas de acción, magia, emociones fuertes y todo eso que nos hace experimentar las aventuras de los protagonistas, así sean robots, héroes con taparrabos de pelitos o bellas damiselas. Hay historias de todo tipo, que dan giros, se van haciendo más interesantes y en ciertos casos tienden a volverse repetitivas. Algunas compañías recurren a las secuelas y precuelas para lanzar más y más juegos para dar más vida a una serie, aunque no siempre los resultados son satisfactorios e incluso los fans llegamos a estar en desacuerdo con los cambios que llegan a tener tanto los personajes como sus historias. En esta ocasión vamos a hablar de otro recurso del que se valen las compañías para tratar de atraer a más personas y seguir vendiendo juegos, jasí que acomódense en su sillón favorito, porque vamos a comenzar!

¿Son igual que un remake?

Ahora bien, las precuelas y secuelas son por lo general obras del mismo o mismos creadores de la continuidad original. En tanto, un remake es regularmente hecho por una persona o equipo totalmente distinto (aunque hay excepciones). Curiosamente. un remake puede tener cambios y variantes de historia, pero se puede seguir considerando como canónico dentro de la misma continuidad de la serie original, aspecto que difiere de un reboot. Los reboots también son comunes en los cómics, donde la continuidad existente es eliminada y se comienza desde cero para dar oportunidad a las nuevas generaciones a apegarse a los personajes con un nuevo comienzo. Muchas veces los mismos creadores de una historia consideran que la trama es demasiado compleja, y por eso reinician la serie, para hacerla más atractiva a un público diferente y nuevo.

Los Reboots

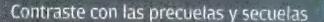
¿Reboot? ¿Se come o se toma con agua?

El término reboot, que significa "reiniciar", tal como se usa en los medios de ficción se refiere a descartar toda o casi toda la continuidad previa de una serie para recomenzar de nuevo con ideas frescas o conceptos distintos. De este modo, toda la historia del universo ficticio creado anteriormente es nulificada o cambiada drásticamente, haciéndola hasta cierto punto irrelevante respecto de la nueva trama, con

lo cual pueden empezar como si fuera algo totalmente nuevo. El origen de la palabra y su empleo en la ficción reside en las computadoras; cuando una máquina se reinicia, nada de la sesión pasada (salvo lo que se guardó en el disco duro o algún otro medio de almacenamiento) tiene que ver con la nueva sesión. De ahí que se use para el reinicio de una serie o franquicia predeterminada.

¿Para qué sirven?

Los reboots son un recurso muy usado en los medios de entretenimiento como el cine, la televisión, la literatura, los cómics y, por supuesto, los videojuegos. A través de ellos las franquicias se pueden rehacer para atraer a nuevos fans y, obviamente, recaudar más fondos para las compañías. Viéndolo desde un punto de vista optimista, los reboots sirven para tratar de rescatar una franquicia que se ha tornado repetitiva o que ha empezado a carecer de interés. Un detalle curioso es que hacer un reboot de una serie que ya tiene una gran cantidad de fans es menos riesgoso que de una obra menos conocida, puesto que por la fidelidad la gente sigue comprando lo que le vendan con el simple pretexto de que se trata de una entrega más de su serie favorita.



Los rehoofs differen de las flamadas precuelas y de las serveias que normalmente son las printeras opciones para dar mas vida a para françación. Cara exemple se inverse a locación de la buena, o similar esta en la las acción has buenas blacas la caración tratamiento para la las acción tratamiento para la las acción tratamientos de la las accións de la caración de la las accións de la caración de la las accións de las accións de la las accións de la las accións de las acció

Reboots en el cine

En la pantalla grande hemos visto *reboots* de muchas franquicias que intentan hacer mejor la obra, o bien simplemente aprovechar una licencia para sobreexplotarla. Aquí tenemos varios ejemplos de *reboots*, de los cuales algunos son mejoras en relación con sus originales, mientras que otros son simples pretextos para seguir haciendo dinero. Lo irónico es que algunos *reboots* están basados en *remakes*, secuelas o precuelas existentes. La combinación y variantes pueden ser tan numerosas que luego hasta los fans pierden el hilo de la continuidad por las confusiones que generan con tantos giros sobre lo mismo.



Original: Carman,

Reboot: Batman Begins, 2005

Aunque las películas de Tim Burton fueron geniales, las nuevas atrajeron más fans y se revitalizó la franquicia, que se vio afectada por las nefastas películas intermedias **Batman** & Robin y Batman Forever, que la verdad estuvieron medio malonas.

Orthina: Jakens Bend, IpoJ

Reboot: Casino Royale, 2006

La serie del Agente 007 fue revigorizada con la llegada de Daniel Craig, quien dio vida a un James Bond más humano y menos sujeto a los clichés que tanto estereotipaban a las anteriores encarnaciones del personaje en cuestión.

Reboots en los videojuegos

mundo de los videojuegos en varias franquicias conocidas. Muchas massas infrascan en lanzar secuelas, precuelas y remakes para mantener ocupados a sus fans, pero cuando en la acaban na idea o implemente uteren revivir ún título que y conserva de la morque deciden el fella responsa de la morque del la morque de la morque de la morque del la morque de la morque del morque de la morque de la morque de la morque del morque de la morque del morque de la morque de la morque de la morque del morque del morque de la morque de la morque del mor

Original: Wilk, 2013

Reboot: The Incredible Hulk, 2008

Después de estar acostumbrados a la emotividad y genialidad de la serie de televisión, la adaptación fílmica de 2003 nos hizo más que llorar, pero no de nostalgia, ¡sino de coraje! Afortunadamente, tuvo un excelente *reboot*, que forma parte orgánica de la próxima película de Marvel: **The Avengers**.



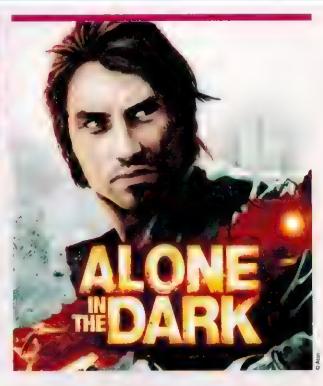


Original: Garitica -Showa Series (1914 1978)

Reboots: The Return of Godzilla -Heisei Series (1984-1995)

El rey de los monstruos no sólo tiene más películas de su franquicia que nadie, sino que también tuvo varios remakes, secuelas y reboots para seguir lanzando más y más cintas. Claro que no todas tienen la misma calidad, pero los fans siguen siendo fieles al lagarto aplastaciudades.





Original: Alone in the Dark, 1992 Reboot: Alone in the Dark: The New Nightmare, 2001

Ésta fue una de las primeras series del género **Survival Horror**, junto con **Sweet Home**, las cuales sirvieron como base para juegos como **Resident Evil y Silent Hill**, por ejemplo. Después de varias secuelas apareció un *reboot* que le dio una perspectiva todavía más seria e interesante, el cual tuvo una secuela que apareció para el Nintendo Wil, titulada simplemente **Alone in the Dark**. La versión gustó mucho a los fans del género a pesar de que muchos no conocieron los primeros juegos.



Original: Shinobi, 1987

Reboot: Shinobi, 2002
Esta serie de SEGA es ya una tradición y consta de numerosas

secuelas, aunque obviamente la mayoría se lanzaron para sistemas de SEGA, pero se ha mantenido firme a pesar del tiempo. En 2002 apareció el *reboot*, después de varias partes posteriores en las que inclusive apareció su hijo. **Shinobi** ha sido uno de los personajes insignia de SEGA, junto con **Alex Kidd** y **Sonic**, y las últimas noticias es que una versión más se ha anunciado para el 3DS, en el cual se regresará al modo tradicional con vista "de lado", lo cual nos parece la mejor decisión.

Original: Doom, 1993 Reboot: Doom 3, 2004

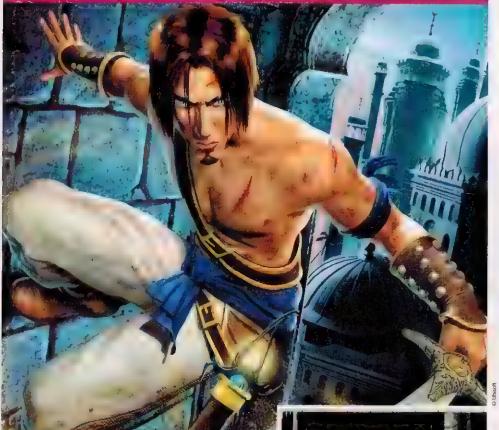
Una de las series más controvertidas por su alto nivel de violencia gráfica es **Doom**, la cual alcanzó una popularidad tan grande, que sirvió de base para un sinnúmero de juegos en primera persona. En este caso, el *reboot* apareció en la tercera entrega numérica -porque antes hubo muchas actualizaciones y versiones- y reinició la historia, pero con varios cambios, nuevos personajes y más violencia.



Original: Turok: Dinosaur Hunter, 1997

Reboot: Turok, 2008

Éste es otro caso curioso porque el primer juego de Turok, que apareció en el N64, estuvo basado de hecho en un reboot de los cómics de este personaje cuando Acclaim tomó el control de la franquicia. Después de varias secuelas y versiones que aprovecharon los describendos de personaje, en donde ahora ya no es un indio americano de nombre Turok, sino un "título" que significa "Hijo de Piedra" (el sobrenombre del original Turok en los primeros cómics). Acclaim reinició la franquicia con un nuevo juego en donde ahora se trata de un soldado con origen nativo americano, de nombre Joseph Turok... Así es, por ridiculo que parezca, es lo único que trasciende del concepto, además de que combate contra dinosaurios. Recuerda que dijimos que no siempre los reboots son buenos.



Original: Prince of Persia, 1989 Reboot: Prince of Persia: The Sands of Time, 2003

Aquí pasó algo sumamente curioso, pues la primera entrega de la serie original fue magnífica, ¡y no se diga su adaptación para el SNES! Pero las dos siguientes partes de la trilogía, la verdad, no fueron tan buenas que digamos. **The Sands of Time** llegó en 2003 para reiniciar la franquicia y presentar un gameplay y elementos distintos que contrastan muy bien con la sencillez del concepto original. También hubo más versiones alternas, cada una separada entre sí. De modo que si quieres saber cómo está dividida la cronología de esta franquicia, checa esto...







Algunos reboots son buenos, pero muchos tienden a ser solamente el último recurso cuando una franquicia llega a ser casi olvidada, o bien cuando la imaginación se acaba. Depende del punto de vista de cada quien.

Saga original:

- · Prince of Persia
- Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
- Prince of Persia 3D

Saga The Sands of Time:

- Prince of Persia:
- The Sands of Time
- · Prince of Persia: Warrior Within
- · Prince of Persia:
- The Two Thrones

Juegos alternos no canonicos:

- · Prince of Persia:
- The Forgotten Sands
- The rolgotten sands
- Battles of Prince of Persia
- Prince of Persia (2008)
- Prince of Persia: The Fallen King





Original: Castlevania, 1987 Reboot: Castlevania: Lords of Shadow, 2010

La saga inmortal sí que ha exagerado, pues ha tenido secuelas, precuelas, remakes e inclusive juegos que han sido sacados de la línea del tiempo canónica por capricho de IGA. No obstante, se ha mantenido en el gusto de los fans que hemos aguantado todos los cambios que ha sufrido la franquicia... hasta ahora. Lords of Shadow marca la primera vez que la serie ha sido reiniciada, y tal como pasó con el cambio de Mega Man Battle Network, debió haberse lanzado como un juego totalmente distinto, pues para ser sinceros no se juega como un Castlevania. Muchos pensamos que debió llamarse "Prince of Persiavania", porque el gameplay es más parecido al de Sands of Time, que a un Castievania, inclusive que los de N64. Para ser honestos, a pocos les gustó este reboot y, la verdad, conociendo a Igarashi, estamos seguros de que veremos más secuelas siguiendo esta nueva línea, pero no creemos que los fans veteranos de la saga los acepten con la misma emoción y sentimiento que a los que forman parte de la original.

Original: Mortal Kombat, 1992 Reboot: Mortal Kombat, 2011

Dentro del género de los juegos de peleas es sumamente raro ver un reboot, pues la mayoría de las veces hay secuelas, precuelas y versiones mejoradas de las entregas existentes. Esto es porque los reboots se usan más que nada cuando se acaba la imaginación para seguir una historia demasiado detallada y, por ende, ya no se sabe qué hacer con los personajes, o cómo continuar la trama sin que los fans refunfuñen. En el caso de Mortal Kombat, la serie ha tenido tantos giros que es fácil suponer que sus creadores decidieron reiniciar la historia en lugar de tratar de mantener la original viva -un claro caso de seguía de imaginación. Pero también cabe mencionar que hace poco Midway fue comprada por Warner Bros., lo cual puede ser factor para el cambio de la franquicia en un intento por demostrar que la versión de WB es mejor. No es posible tener una respuesta cien por ciento verídica, así que los jugadores sólo podemos creer en la idea de que "quisieron ofrecer algo mejor". Cualquiera que sea la razón, a pesar de que el nuevo MK es un buen juego, perdió algo en la transición que no podrá ser recuperado.



Original: Splatterhouse, 1988 *Reboot*: Splatterhouse, 2010

Esta singular serie consta de una trilogía y un juego alterno que sirve como una especie de precuela. El año pasado se lanzó un juego que se podría considerar como *remake*, pero al reiniciar la historia para dar pauta a tal vez una nueva serie, se toma como un *reboot* que la verdad les quedó muy bien, pero que lamentablemente no salió para alguno de los sistemas de Nintendo. Es uno de los casos raros en los que tenemos un buen *reboot*.



Hay juegos que mejor se quedan en una entrega o trilogía, así evitan recurrir al recurso de reiniciar la franquicia, lo cual vemos como la decisión más sensata.

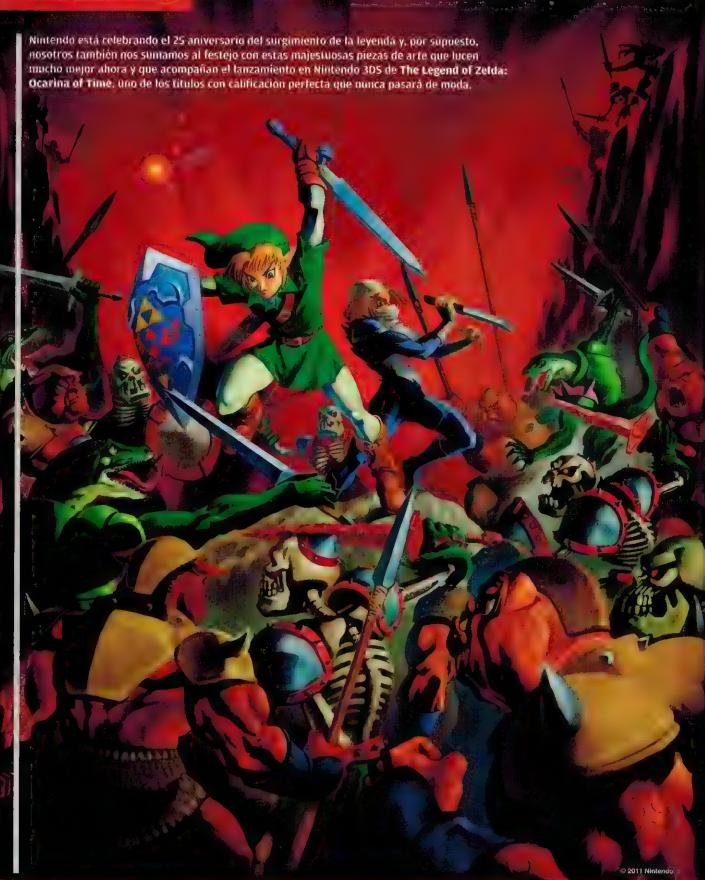
¿Es realmente meritorio?

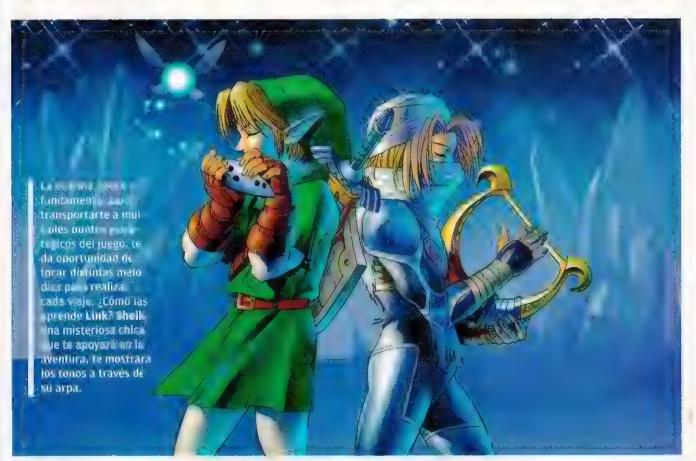
Hay muchas justificaciones para los reboots, pero también controversia por parte de los medios, los fans y los jugadores nuevos sobre si realmente vale la pena o no reiniciar algo que se hizo bien desde un principio. Como siempre, es cuestión de gustos, pero en ocasiones no se trata solamente de que alguien dé consentimiento para volver a comenzar una historia o concepto, sino de pensar en la respuesta que va a tener de parte de la gente ante esta situación. Nosotros creemos que a pesar de que en ocasiones los reboots tienen resultados positivos. la mavoría de las veces se trata de una forma de refrescar de manera fácil una franquicia. Claro está que no todo puede verse con malos ojos, puesto que a veces es mejor tener un reboot que secuelas sin sentido que sólo nos presentan lo mismo pero con otro subtítulo, como tantas franquicias de renombre lo hacen.

Objetividad de videojugador

Esperamos que les haya gustado esta sección acerca de los
reboots. Recuerden que nos
pueden escribir para hacernos
sugerencias, saber qué temas les
gustaría que tratáramos y todo
lo que quieran a nuestras direcciones. No olviden que la mejor
opinión la tenemos cada uno de
nosotros, pero para ello debemos
ver las cosas con objetividad y
siempre tener la mente abierta,
sin limitarnos para nada. ¡Nos
leemos en la próxima ocasión!

The Legend Ocarina of Time 3D











50.5 million

Dream Trigger

Nintendo 3DS

Retos

Al completar ciertos retos dentro del juego ganarás algunos escenarios, títulos y otras funciones interesantes.

CÓMO ACTIVAR **SECRETO**

Achiever Consigue la puntuación más alta en cada nivel. **Ambient Dreamer** Finaliza 20 diferentes escenas en el modo World Map

sin perecer.

Antagonist Participa en un juego en el modo VS.

Astronomer Obtén cincuenta estrellas. **Audiophile** Juega con audifonos.

Berserker Junta cada item HP en una misión sin tener HP al máximo.

Big Bada Boom Anota 20,000 puntos en un Sonar Ping. **Blast Master** Coloca más de 1,500 Sonar Pings en un escena. Blockhead Dibuja un cuadro de 4x4 con el sonar.

Boss Buster Derrota a todos los jefes.

Cake Eater Vence a un minijefe sin que recibas daño alguno.

Termina un juego en empate en el modo VS. Cats **Childlike Dreamer** Termina diez diferentes escenas sin que perezcas

en el modo World Map.

Collector Junta 500 ítems de puntuación.

Completionist Activa 100 retos.

Concert Goer Escucha toda la música en Sound Settings dentro de

la categoría "Options".

Conductor Mantén una pista de música completa por un minuto.

Connoiseur Consigue 250 items de HP. Curator Junta 200 items Score. **Curious Cat**

Pon un Sonar Ping en la pantalla táctil durante los créditos.

Deep Scanner Coloca un Sonar Ping en el mismo lugar en cuatro

ocasiones consecutivas.

Delta Surfer Junta 50 Dream Points en las existencias actuales.

Destroyer Derrota a 10,000 enemigos. Detective Activa todas las rutas principales.

Dream Disciple Habilita los 25 retos.

Dream Diver Consigue 100 Dream Points en las existencias actuales.

Dream Knight Activa 50 retos.

Completa todas las 55 escenas en el modo World Map. **Dream Master** Termina una misión sin recolectar algún ítem HP. **Dream Warrior** Consigue 1,000 Dream Points en el modo World Map. Dreamer Mueve 30 veces antes de seleccionar una escena. Drifter Drowsy Finaliza diez escenas en el modo World Map.

Edible Reúne 100 items HP.

Erebus Termina los cinco rangos de la escenas Purity

de forma consecutiva.

Explorer Activa todas las rutas alternas.

Faceted Dreamer Concluye 30 diferentes escenas sin perecer en el modo

World Map.

Finder Activa otra ruta principal.

Flash Bang Finaliza el modo Time Attack en menos de 60 segundos. Coloca un Sonar Ping en cada uno de las cuatro esquinas. **Four Corners** Free Soul Anota más de 5,000,000 de puntos en el modo Free Play. Glutton Termina un misión mientras colectas todos los ítems HP...

SECRETO CÓMO ACTIVAR

G000000AL! Acaba una escena mientras colectas todos

los items Score.

Gourmand Junta 500 items HP.

Hunter Gatherer Consigue 200 Dream Points en el modo World Map. Insomniac Completa 30 escenas en el modo World Map.

Know it All Recorre 500 caminos de ensueño. Know The Ropes Observa los cuatro demos.

Light Bringer Finaliza el modo Time Attack en menos de 45 segundos.

Loner Completa una escena individual. **Luck Dragon** Finaliza Outrun the Tracker.

Maestro Permite que una pista musical suene por más

de dos minutos.

Derrota a todos menos a un enemigo en la escena. Merciful

Merciless Vence a 3,000 enemigos. **Micro Boss** Derrota a diez minijefes. Mini-Boss Boss Vence a 50 minijefes.

Minimalist Termina una escena sin apagar algún Sonar Ping.

Munitionist Apaga 20,000 Sonic Pings.

Narcoleptic Completa 20 escenas en el modo World Map. Aniquila a cada enemigo en una escena. None Shall Pass

Pathfinder Activa una misión alterna.

Perfectionist Finaliza 50 escenas diferentes sin perecer,

en el World Map.

Persistent Termina la misma escena cinco veces consecutivas.

Pica Boss Vence a 25 minijefes.

Pausa el juego cinco veces mientras participas Player, Interrupted

en una misión.

Plus Four Pon un Sonar Ping en cada una de las direcciones

cardinales.

Point-a-holic Reúne 500 Dream Points en el modo World Map. **Pristine** Termina una escena sin que te produzcan algún daño.

Procurer Colecciona 1,000 items Score. **Promise Maker** Habilita 10 retos secretos. Ouartermaster Apaga 50.000 Sonic Pings.

Racer Finaliza tres escenas en menos de 10 minutos

en el modo World Map. Activa tres rutas alternas.

Ronin Consigue más de 10,000,000 puntos

en el modo Free Play.

Secret Keeper Habilita 25 retos secretos. Activa cinco rutas principales. Seeker

She Loves Me... Junta cada uno de los ítem Score de una escena.

Shine Get Consigue 250 estrellas. **Shooting Star** Obtén 150 estrellas.

Ranger

Slow but Steady Dura dos minutos con un minijefe. Soloist Completa todas las misiones individuales.

Speed Dreamer Finaliza el modo Time Attack en menos de 50 segundos. **Speed Freak** Acaba con un minijefe en menos de 60 segundos.

Dibuja un cuadro de 5x5 con Sonar. **Square Eyes**

Star Power Obten 100 estrellas. Stocker Apaga 10,000 Sonic Pings. Tic Tac Toe Dibuja un cuadro de 3x3 con Sonar. Traveler Recorre 100 caminos de ensueño. **Untouchable**

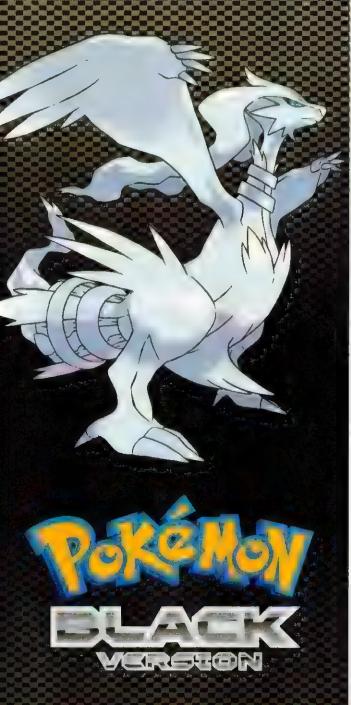
Derrota al jefe final sin que te provoque el mínimo daño. Vagabond Mueve 100 veces antes de que selecciones una escena. Vagrant Mueve 10 veces antes de seleccionar una escena. Wanderer Anota más de 2,500,000 puntos en el modo Free Play.

Warrior Derrota a 1,000 enemigos.

What, Me Score? Finaliza una escena sin colectar alguno

de los ítems Score.

You Are Winner Gana 10 juegos en el modo Versus.







Un nuevo mundo con más de 150 Pokémon! Disponible el 6 de marzo de 2011

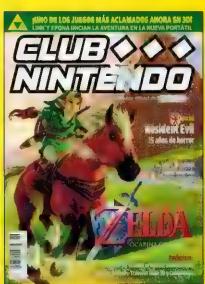


olimen Conceny (Nintendo)

NINTENDEDS









Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90 o al **01 800 849 9970.**

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: agosto 10 de 2011

CLUB20/07-3562

LONDARS ARRESUS PUERTAS LA ESCUELA MAS MISTERIOSA DE



LUNES a VIERNES 8:30 PM

EL MISTERIO DE NISTERIO DE NIS

nickelodeon

CLUBNINTENDO

Hemos vuelto con una nueva entrega de esta sección hecha por y para fans de Club Nintendo y Nintendo en general. En esta ocasión tenemos variedad de fotografías, desde grandes colecciones, cosplay hasta dibujos que denotan pasión por la marca. Les recordamos que cuando nos envíen sus fotografías, siempre pongan sus datos completos para que puedan ser publicadas correctamente. ¡Que inicie la galería!

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.



Festejando el cumpleaños Al estilo Nintendo

Diego Ruiz nos escribe desde Monterrey para contarnos que a sus seis años (recién cumplidos) va es todo un fan de Super Mario Bros., tanto así que su familia y amigos le organizaron su cumpleaños temático en la escuela.







Colección de videojuegos Y revista Club Nintendo



Mistral Verdejo Arias nos presume la cantidad de juegos que ha coleccionado, y le saca una foto con Realidad Aumentada a las portadas de Nintendo usando su cámara de Nintendo 3DS. ¡Qué buen detalle!



The Legend of Zelda En figuras de papel

Cuando hay creatividad, se pueden lograr cosas importantes. Así lo demostró Rodrigo Salinas, aprovechó su tiempo para recrear en papel a Link en sus diferentes colores, como lo vimos en Four Swords.



Reuniendo a los amigos para el cosplay Club Objetivo Anime Tehuacan



Fermin Martinez nos platica que desde el año 2000 forma parte de un club de aficionados al cosplay, y que también se hizo seguidor de Club Nintendo. Agui lo podemos ver en el atuendo de Travis Touchdown, mientras que sus hermanos se visten de Mario v Luigi. Muchas felicidades por sus trajes.



Cosplay de Luigi Y colección de Pokémon

En esta imagen podemos apreciar parte de la colección de Constantino Tapia. Se nota que es un gran entrenador Pokémon que, además, tiene figuras, tarjetas y videojuegos en su colección. ¡Muchas felicidades!



Peach y Super Mario Bros. Hermanos en cosplay

Valentina nos comenta que es fan de la revista Club Nintendo desde hace un año. Aprovechó esta oportunidad para mandar su foto con su hermano en cosplay de los personajes del Mushroom Kingdom.



El talento creativo de un fan de Nintendo La imaginación no tiene límites









De Santiago de Chile, Cristian Alarcón nos envía varia fotos con sus creaciones artísticas que incluso ha realizado con piezas de LEGO. Muchas felicidades por tucreatividad. (Esperamos más fotos!





Lievando el gusto por Nintendo hasta el aula Cosplay de héroes y heroínas

En esta foto que nos manda Hugo Marín vemos cómo aprovecharon un tiempo en su escuela para usar su creatividad y disfrazarse de sus personajes favoritos de Nintendo, incluyendo a Toaddette v a Rosalina.





Fan universitario Entra al mundo de Yoshi

Darío de la Cerda, junto con Iris, Nancy y Abraham, diseñaron este display para una de sus clases en la carrera de Diseño Gráfico. Les quedó bastante bien.



Colección de figuras Juegos y revistas

Luis Fernando Bonilla gusta de coleccionar figuras de todos los personajes de Nintendo, también pósters de Marlo.



Coleccionista de Club Nintendo Pósters v revistas

Desde Honduras nos escribe Augusto Umaña para confesarnos su afición por Club Nintendo. Vaya que es interesante la colección que tienes. Muchas felicidades.

Diversión y diversidad Combo de juegos

Esta foto es de Antonio Alonso Solorio, podemos observar que gusta de todo tipo de juegos y que es un gran seguidor de Mario y de Yoshi.



Colección especial De consolas y juegos

Aquí está la colección de Camilo Alvarado, de Montt, Chile, Es fan de Nintendo desde hace 12 años.



Recordando al Nintendo 64 La máquina de diversión

Albis y César Barrón son tan buenos hermanos como Mario y Luigi, y gustan de los juegos actuales y clásicos como Conker's Bad Fur Day, que muestran en la foto.



Colección de videojuegos Y revistas Club Nintendo

Marcelo Lillo nos escribe desde Talca, Chile. para mostrarnos parte de su colección de videojuegos, entre ellos un GameCube.

Fan de la animación japonesa Y de Revistas CN

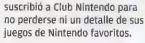
Tonatiuh nos da una muestra de su afición por los juegos de video y series como Evangelion y Dragon Ball.



Spider-Man Un heroico show en México. DF

Uno de los superhéroes más populares de Marvel. Spider-Man, flega a la ciudad de México para sorprendernos con una puesta en escena que reúne a 21 actores que realizarán las intrépidas hazañas y aventuras que has visto en los cómics, cine o juegos. La cita es en el Auditorio Nacional del 14 al 16 de julio.





Fan de Club Nintendo

Desde pequeño

Arte del mes

Trabajos artísticos de nuestros lectores

Kioduri Komakabi de Tijuana, B.C., aprovecha el festejo del 20 aniversario de **Sonic** para enviarnos este dibujo en donde vemos a tres de los protagonistas. Espero que te haya emocionado la noticia de **Sonic Generations** para Nintendo 305.



Desde Salvatierra, Guanajuato, nos escribe Luis Daniel García, quien nos pide que publiquemos su dibujo y comenta que le han encantado todas las portadas de 2011. Seguro la de Zelda es una de tus favoritas, ¿no?





Abraham González se dice todo un fan de los juegos de pelea, en especial de **Street Fighter**, pero también le atraen títulos como **Killer Instinct**, del cual nos manda un dibujo de la bella **Orchid**.

Ahora con la euforia que ha causado **Pitt** por su próximo título en Nintendo 3DS, sus seguidores, como Alejandro Valdovinos, nos envían sus obras de arte. Espero que nos sigas enviando tus creaciones para esta sección.





Pokémon no podía quedar fuera de este espacio de dibujos, y fue Paco Francisco quien nos envió a Rayquaza, a quien vimos

quien vimos en **Pokémon Emerald.** Invitamos a que nos sigan envian-

do sus obras de sus Pokémon favoritos.

Un verdadero fan de Super Marlo Bros. siempre captará las escenas con más acción del clásico de 8 bits.





Aquí, por ejemplo, tenemos un enfrentamiento en contra de los **Hammer Bros.**, rivales bastante fáciles pero que se podían complicar al más ligero descuido.

Figuras de colección y múltiples videojuegos Entretenimiento garantizado



Fabián Moncayo nos muestra su pasión por Nintendo y cómo a través de los años ha conseguido varias figuras, videojuegos y revistas de Club Nintendo.

Fan de CN 9 años y contando...

Fernanda M. nos envía, desde Tijuana, la foto de la colección de su hermano Édgar, quien Ileva comprando la revista



desde hace casí una década, misma en la que ha disfrutado de grandes videojuegos y consolas.

Coleccionista del Mushroom Kingdom Y de todo lo relacionado con Mario



Playeras, revistas CN, figuras de colección, loncheras, mochilas y hasta juegos de mesa y videojuegos son parte del tesoro que posee nuestro amigo Luis Riojas.

Se vive mejor en el N3DS

Efraín Carrillo nos demuestra lo orgulloso que se siente con su recién adquirido Nintendo 3DS.

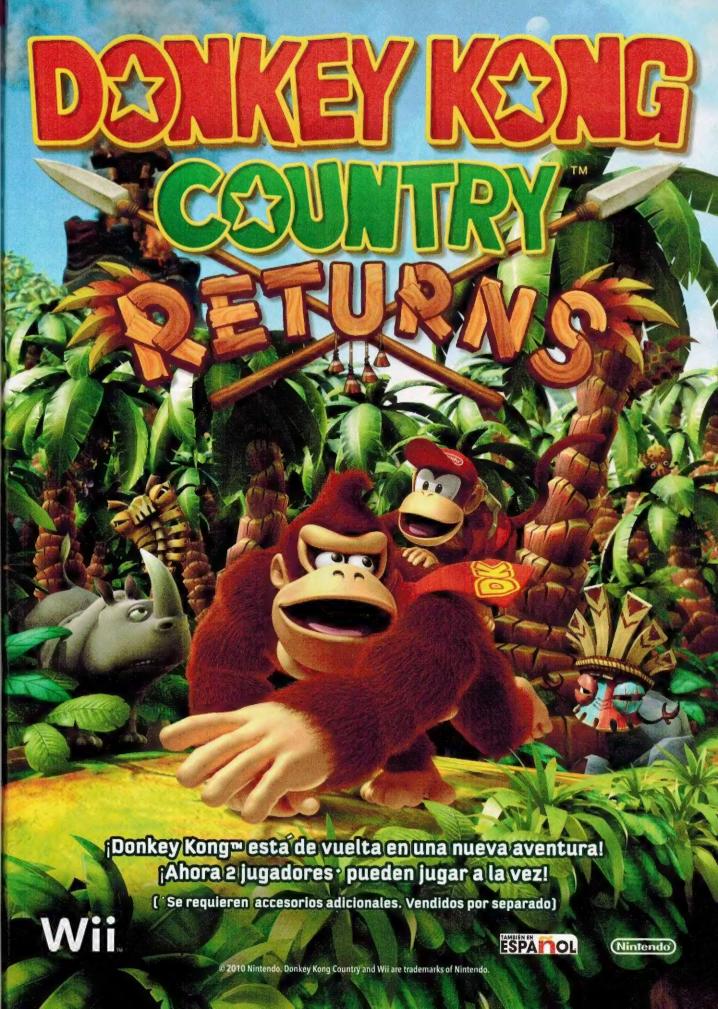


Comodidad y estilo

K-SWISS

K-swiss son los únicos tenis diseñados para bebés y niños con la misma tecnología que los tenis para adulto. Este regreso a clases equípalos con K-swiss, los únicos de piel genulna. Tlenen cintas elásticas y velcro abrocha fácil, que permiten que los pequeños se los pongan y quiten sin ayuda de algún

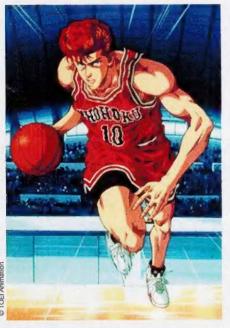
y quiten sin ayuda de algun mayor. Además, gracias a la suela vulcanizada, son muy flexibles, cómodos y duraderos.



Por ahora llegamos al final de la edición de julio, pero en el próximo número publicaremos todos los detalles de los juegos que se presentaron en la Electronic Entertainment Expo 2011. Daremos nuestras impresiones sobre Wii U, cómo se juega, qué tantas bondades nos ofrece el control y cuáles serán los juegos que se hayan sumado además de los presentados en la conferencia de Nintendo. Por supuesto, seguiremos a detalle los próximos lanzamientos para Nintendo 3DS, siendo Super Mario y Mario Kart uno de nuestros títulos más esperados por sus creativas maneras de juego y las horas y horas que seguramente pasaremos con cada uno de ellos. Por supuesto, también incluiremos nuestras secciones tradicionales, como Canales Nintendo, Dr. Mario o Club Nintendo. Así que no dejes de escribir o mandarnos tus fotos. ¡Hasta entonces!

Un vistazo a Japón

En la década de 1990 apareció en televisión lo que sería para muchos el anime más impactante con temática deportiva, Slam Dunk, una historia que involucraba a jugadores de preparatoria cuyo objetivo era ganar el campeonato estatal. Sakuragi, el personaje principal, nos da un ejemplo de cómo hay ocasiones en la vida que el destino te pone ante tu verdadera vocación, pues él sólo entró al equipo para impresionar a una chica, sin darse cuenta de que lo que terminaría hallando sería su verdadera pasión deportiva.



Última página

Reporte E3 (Wii / N3DS / NDS / Wii u)

mos de los juegos que llegarían para el Nintendo 3DS y lo bien que pintaba el futuro para esta consola a través del apovo de los múltiples licenciatarios. Ahora, en 2011, vemos el surgimiento de una nueva consola de videojuegos, el Wii U, próximo coloso de Nintendo que además de cumplir con los requisitos tecnológicos de la actualidad, nos ofrece una experiencia de juego superior a través de un peculiar control que incluye una pantalla táctil de 6.2 pulgadas. Por supuesto, hablaremos de los juegos que se mostraron para 3DS, así como para Wii y Nintendo DS, que aunque ya son menos, no han bajado la calidad y siguen ofreciendo buenas historias para todo tipo de jugadores.

Nuestro reporte en 2010 fue

muy emocionante, habla-

Mystery Case Files: The Malgrave Incident (Wii)

Si te gustan los juegos tipo point and click al estilo Clock Tower, aquí encontrarás una opción interesante. Se trata de un título que pondrá a prueba tus habilidades de investigación y deducción; es la primera entrega diseñada para Wii,

ya que las versiones anteriores sólo habían aparecido en el Nintendo DS. Tu misión será revelar el secreto detrás de la mansión Malgrave, deberás buscar pistas usando el Wimote y resolver diversos acertijos que te mantendrán inmerso en la historia del juego. Visualmente te transportará a escenarios enigmáticos, en donde deberás explorar minuciosamente para encontrar hasta el mínimo elemento que te sea de utilidad para completar los objetivos.



BlazBlue Continuum Shift II (N3DS)

¿Recuerdas la serie de juegos Guilty Gear? Pues ahora tendrás esa misma acción y estilo de combate en un nuevo juego para Nintendo 3DS. BlazBlue Continuum Shift II es una adaptación



al portátil de Nintendo, que contará con una amplia cantidad de personajes y escenarios, así como con un gameplay dinámico que te mantendrá en continuo movimiento. Visualmente es Impresionante, y se disfruta notablemente la ambientación tridimensional a través de la vista en dos planos. En la próxima edición de Club Nintendo daremos todos los detalles de este intenso título de peleas.

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.

